ARC RISE FANTASIA
アークライズファンタジア
公式コンプリートガイド
ARC RISE FANTASIA OFFICIAL COMPLETE GUIDE
ファミ通
責任編集

ARC RISE FANTASIA
アークライズファンタジア
公式コンプリートガイド

〔本書の使い方〕

この本では、システム、マップ、攻略、サブイベント、データ、世界観の6項目をそろえて、それぞれを詳しく解説している。それらのページをどう使うか、まずは最初に目をとおしておいてほしい。

ゲームシステムについて

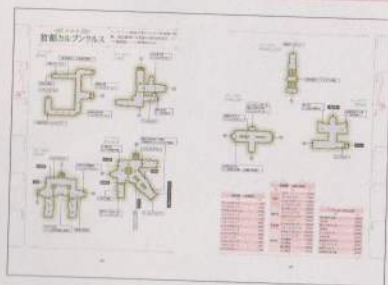
P6

基本中の基本であるゲームの進め方から、戦い方、武器について、光召術やログレスの詳細など、システムに関してのあれこれを細かく項目ごとにわけて解説した。困ったことがあったら目次を見て必要なページを開き、じっくり読み込んでみよう。

勇者セシルとは？

システムでワンポイントアドバイスをしてくれるのは、ストーリーの途中でパーティの一員に加わるセシル・ガルシア(→P350)。彼女は勇者を目指して修行中なので、冒険の知識が豊富。そこで、冒険初心者のみんなに役立つアドバイスをくれるのだ！

マップの情報

P88

ワールドマップはもちろん、冒険では欠かせない、各タウン、ダンジョン、月影の宿のマップをそれぞれ掲載している。また、買い物ができる場所ではショップリスト、戦闘が発生する場所では出現するモンスターリストもある。マップ上の記号の意味については右記を参照してほしい。

※ショップリストの青文字のアイテムはChart85以降に店にならび、赤文字のアイテムはChart85以降は店からなくなってしまう。ただし、ジャダのみChart42以降で増えるアイテムもある。

マップの記号などの見方

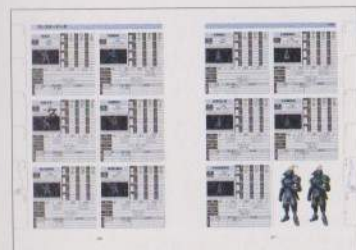
- 環状庭園 …マップの名前と番号。番号は、攻略ページと対応している。
- Ⓐ(あ) …同じ場所のマップどうしのつながり
- (ワールドマップへ) …ほかの場所のマップへつながる
- |――| …仕掛けなどでつながっている場所
- 癒しを求める男(①レストオール) …入手できるアイテムと、その入手方法
  - 宝箱：宝箱を開けて入手
  - 人物：その人物に話しかけると入手
  - モンスター名：そのモンスターと戦って勝つと入手
  - アイテム名のみ：その場にじかにおいてあるもの
  - また、アイテム名の前に数字がついている場合は、入手するタイミングに条件があるものを示している。タイミングは以下のとおり。
    - ① オープニングから(Chart1 ~)
    - ② 飛光艇入手後(Chart49 ~)
    - ③ アルス即位後(Chart79 ~)
    - ④ レジスタンス参加後(Chart85 ~)
    - ⑤ 結晶化大陸出現後(Chart99 ~)
- 武具屋 …店やギルドなどの施設の場所を示す。店の場合は、詳しいショップリストもついている
- ジャンプ …マップの仕掛け
- セーブポイント(青) …セーブポイントの位置とその種類。青はセーブのみ、緑は全回復とセーブができる
- ボ …ボスモンスターが出現する場所
- ネ …ネームドモンスターが出現する場所。※印がある場合はその出現条件

チャートと詳細な攻略 → P142

全体の流れがひと目でわかるチャートを掲載。このチャートは、そのチャート番号が攻略、サブイベント、データなど、あらゆる場所で引用されている。イベントなどのタイミングをチェックするのに役立てよう。攻略は、ストーリーの区切りごとに、移動経路や仕掛けの解き方、ボスについてを詳しく解説している。ボス戦がある場所では、ボスの倒し方はもちろん。ボスの簡単なデータと使用するおもな技、それらのデータページも掲載している。なお、チャート番号はチャートのページに、マップ番号はマップページとその番号に対応している。

サブイベントやクリア後のお楽しみ → P226

クリア後に遊ぶことができる幾何回廊アルヴィスをはじめ、首都カルブンクルスにある闘技場、カジノ、さらにはゲーム全編をとおして楽しめるギルドに関して、それぞれを詳しく解説している。

データ → P256

モンスター、各種アイテム、パーティトークから衣装まで、すべてのデータを完全掲載。詳しい見方はP254にまとめてあるので参照してほしい。

世界観 → P348

キャラクターの生い立ちや、相関図、世界のあらましはもちろん、極秘の設定資料もたっぷり掲載。ゲームをクリアしてから見ることをオススメする。

目次

この本のどこかに私が隠れているので、
よかったら捜して欲しい。

本気っスか!?
おお、ここなら俺も隠れられそうっスね～!!

SYSTEM
システム

基本システム
BASIC SYSTEM

本作の冒険を進めるうえで基本となる、ゲームシステムを紹介する。ストーリー進行や戦闘準備に必要となるものばかりなので、しっかりと覚えて役立てよう。

冒険の基礎知識

◆ゲームの進め方

本作は、主人公ラルクを中心としてストーリーが進んでいく。ストーリーの流れはほぼ一本道で迷う心配はないが、その途中に待ち受けるモンスターや多くの障害を乗り越えなければ先へは進めない。スムーズにゲームを進めるためにも、基本のゲームシステムについて理解しておこう。以降で紹介する戦闘システム解説（→P34）と実戦知識解説（→P80）にも関係するため、合わせて確認してほしい。

戦闘や謎解きが原因で行き詰ったら、まずはシステムを見直すこと。そこに正解への道が見つかることは多い。

◆操作方法とゲームデータ

操作に使用できるコントローラは、Wiiリモコン+ヌンチャク、クラシックコントローラ、ゲームキューブコントローラの3種類から自由に選ぶことができる。戦闘準備時など、細かい操作が必要になる場合が多いので、扱いやすいものを選択すること。またゲームデータは10個まで記録できる。戦闘に破れてゲームオーバーになると、記録されたデータからやり直すことになるため、以下の要素に気を配ってつねに最新のデータを残しておくように心がけよう。

◉ゲームデータに関係する要素

セーブポイント

ゲームデータを記録できる場所は、大きくわけると2ヵ所ある。セーブポイントはワールドマップの拠点（→P8）内に設置され、触れることでデータの記録が可能だ。敵が出現するダンジョンでは必ず利用しよう。なおセーブポイントには以下の2種類があり、機能が異なっている。

セーブポイント（青）
データ記録のみが可能なセーブポイント。設置数が多いので頼りになる。

セーブポイント（緑）
回復機能を備え、触れるとHPとMPが全回復する。記録も可能。

フィールド上でのセーブ

ワールドマップ上では、メニュー画面が開ける状況であればあらゆる場所でセーブが可能だ。メニュー画面を開き、システム画面から"セーブ"を選択しよう。ダンジョンに挑むまえは、忘れずセーブするよう習慣づけると安心。

データのロード

記録したデータは、メニュー画面内のシステム画面で"ロード"を選ぶことで読み出せる。ただしセーブしていない、直前までの状況はすべて失われるので注意。なおデータをロードするとモンスターシンボル（→P11）が復活する。

ゲームの進行とアクション

ゲームを進めていくと、いたるところで多くのキャラクターや設置物と出くわす。それらに対してアクションを起こすと、情報やアイテムが手に入ったり、道が開け先へ進むことができる。アクションを起こせる場面では、画面右上にアクションの内容が表示されるので、ボタンを押してアクションを起こそう。なおアクションにはおもに以下の3種類があるが、それぞれの場所で適したアクションが自動的に選択されるので何をするか悩む必要はない。

アクション表示が"???"と出る場所には、隠されている何かが存在している。絶対に見落とさないように注意しよう。

実行可能なおもなアクション

話す

キャラクターに話しかけると情報が得られる。会話パターンはふたつあることが多いので、忘れず2度話しかけよう。

一部のキャラクターは、会話のあとでアイテムをくれる。この場合は何度か話しかけるといい。

調べる

設置された物や物陰をチェックし、アイテムを入手する。宝箱や光る物体を見つけたときも、同様にチェックを忘れないようにしよう。

ドア

ドアを開けてその奥へ進める。一見するとただの壁にしか見えない場所に、ドアが設置されていることもあるので注意して調べよう。

勇者セシル様の ワンポイントアドバイス①

隠れてるアイテムは要チェックだよ!

「ここからはこの勇者セシル様が迷える子羊……じゃなくて、迷える冒険者であるキミたちのため、耳寄り情報を教えちゃうよ。まずはけっこう大切な、隠しアイテムの話。ダンジョンのアイテムは宝箱に入ってたり、何だか知らないけどピカピカ光ってるからわかりやすいけど、ほかの場所では要注意。な～んにもない道ばたに、いきなりレアアイテムが落ちてることもあるんだから! だからと言って足元ばかり見てちゃダメだよ? 勇者はいつも前を向き続けていなくちゃね!」

フィールドやタウンに落ちているアイテムには目印がない。あやしそうな場所は丹念に歩き回っておこう。

ワールドマップと各拠点

◆ワールドマップ上に存在するもの

主人公ラルクたちが冒険をくり広げる舞台は、フルヘイムと呼ばれる世界のフィールドと、そこに点在する拠点とにわけられる。さらに拠点には以下の3種類があり、それぞれに役割が異なっている。各拠点の役割を知り、冒険に役立てよう。なおフルヘイムのワールドマップにはモンスターシンボル(→P11)がうろついており、接触すると戦闘になる。万が一に備えてこまめに記録をセーブしておくと安心して冒険できる。

拠点に近づくと入ることができるが、ストーリーの関係で立ち入り禁止になっていることも。改めて立ち寄ろう。

●おもな拠点について

タウン

人々が生活を営んでいる街や村などの総称。イベント以外では戦闘が起きない安全地帯であり、多くの施設が存在する。詳しくは次ページ参照。

ダンジョン

洞窟や遺跡全般のことで、モンスターシンボルが出現し、戦闘になる可能性がある。ストーリー進行のためには避けて通れないので注意して挑もう。

月影の宿

巡礼者たちのために建てられた小屋と、広場がある場所。ベッドで休めば無料で回復が可能で、場所によってはアイテムがもらえる場合もある。

◆ワールドマップの移動

ワールドマップでの移動手段は、ストーリー中盤までは徒歩のみのため、川や高山、海を越えられず行ける場所が限られる。船はイベントで乗る機会はあるが、自由に利用できるわけではない。だがこのような状況は、飛光艇を入手(→P142 Chart48以降)すると解消される。飛光艇は海や山を飛び越えることが可能で、ある程度広い平地にならどこにでも降りられる。行動範囲が広がるため、ストーリーを進めたり戦闘準備を整えるのに便利だ。さらに飛光艇は右のように性能が変化する。新たな機能が搭載されたら、未踏破の地域に足を踏み入れてみよう。

●飛光艇と性能変化

第1段階…飛光艇入手

Chart48クリア後に飛光艇を入手できる。広めの平地に離着陸可能なため、行動可能範囲が広がる。

⇩

第2段階…新機能1つ追加

クエスト「古代文明の探求1」(→P251)を達成すると、ワールドマップに飛光艇を呼び寄せられる。

⇩

第3段階…新機能3つ追加

クエスト「古代文明の探求2」(→P251)達成で、自動航行、砂漠での離着陸、スピードアップの機能が追加。

◆タウンの特徴

大勢の住民が暮らすタウンは、モンスターシンボルが出現しないため安全で、冒険の準備を整えるのに役立つ拠点。以下に紹介する施設を利用して、旅立ちの準備を整えよう。ただしほとんどの施設では、利用するためにRicoという通貨が必要となる。戦闘をこなしてより多くのRicoを獲得するためにも、施設の役割を知っておこう。またタウンの住民に話しかければ、ストーリーを進めるために役立つ情報や、アイテムがもらえることも。積極的に会話を進めよう。

タウンのおもな施設と役割

宿屋
ひと晩宿泊することでHPとMPが全回復する。宿泊費は一律100Ricoと安価なので、どこのタウンでも安心だ。

道具屋
おもに消耗品を扱う店で、不用品の売却も可能。回復アイテムは消費が激しいので、つねに余裕を持って揃えよう。

武具屋
装備全般を扱う。武器はすべて一点ものものため、購入後は売り切れに。防具類は必要なだけ買えるうえ売却もできる。

工房
光召術(→P22)使用に不可欠な、ケージの加工が行なえる。またジェムの破片を持ち込むことで修復もしてくれる。

仕立屋
さまざまな衣装(→P30)を売っている。すべて一点もののため、コレクションを目指すならば買い逃さないように。

ギルド
冒険者にクエストと呼ばれる依頼をあっせんしてくれる組合(→P33)。クエストを達成すれば報酬が手に入る。

◆ダンジョンの特徴

ダンジョン内部には多数のモンスターシンボルが出現する。戦闘が発生しやすい危険な場所なうえ、データの記録もセーブポイントでしか行なえない。とはいえ目的達成のためには避けては通れない場所なので、入念に準備を整えて挑もう。またダンジョンにはモンスター以外にも多くの謎が待ち受けている。以下のアクションを駆使して謎を解き、最深部を目指そう。

ダンジョンの謎解きとアクション

仕掛け類の作動
スイッチのような仕掛けは、近づくとアクション表示が出現する。必要に応じて操作し、先へ続く道を開こう。

ジャンプ
亀裂などはある程度せまければジャンプで越えられる。一見通れなさそうな場所でも近づいてみることが大切。

コピンアクション
ラルク一行には、冒険途中でコピンという謎の生物が同行する。このコピンは不思議な能力を持ち、その力でダンジョンの道を開いてくれる。あやしげな場所に行き当たったら調べてみよう。

壊せる壁
もろくなった壁を体当たりで破壊してくれる。同行直後から利用可能。

レイの塊
コピンの隠れ里(→P251)で能力を得ると、レイの塊を橋に変えられる。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

◆マップと冒険

ワールドマップからタウン、ダンジョンにいたるまで、ほとんどの場所には対応するマップが存在する。マップには拠点や地形、施設はもちろんのこと、宝箱やセーブポイントなど主要な設置物も記されている。メニュー画面で地図を選択するか、マップ表示ボタンを押せば確認することが可能だ。以下に紹介する2種類のマップを確認して、迷うことなく探索を進めよう。

●2種類のマップについて

世界地図

世界地図は戦闘やイベント以外ならいつでも確認できる。現在位置や目的地を確かめて進もう。通常画面のミニマップは消すことも可能だ。

《マップアイコン》
- ●……現在位置
- ○……タウン
- ●……ダンジョン
- ●……月影の宿
- ●……飛光艇
- ●……マシュガル(イベント限定)

周辺地図

拠点でマップ表示ボタンを押すと、その場所の周辺地図が表示される。ただし世界地図と違い、あらかじめマップを入手しておく必要がある。

《マップアイコン》
- ……現在位置
- ……セーブポイント
- ……宝箱
- ……別マップとの連結点
- ……ワールドマップへ
- ……はしご

◆マップの入手方法

拠点の周辺地図は世界地図と違い、何らかの方法で入手しなければ表示できない。すみずみまで探索を行なうためにも、必ずマップを手に入れよう。たいていの場合、タウンと月影の宿のマップは、各地の地図を作っている股旅兄弟舎の者との会話で手に入る。ダンジョンのマップは落ちていたり宝箱に入っているので探そう。

股旅兄弟舎はこのような姿で拠点入口付近にいるが、なかには例外も。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス②

宝箱の取り忘れはマップを確認だよ!

「冒険者にとってマップは必需品。もちろんこれは勇者にとってもジョーシキのこと。だけどこのマップ、じつは表示されているものが変化するってことは知ってる? その変化するものとは、ズバリ宝箱なんだよ。宝箱は開けるまではマップに表示されているけど、一度開いて中身を取り出すと自動的にマップから消えちゃうんだ。この仕組みがわかっていれば、見逃した宝箱の場所が一発でわかるよ。勇者たるもの、用意されているモノはすべて有効活用しないとね!」

壁に囲まれた宝箱が残っているということは、どこかに壊せる壁がある証拠。くまなく壁をチェックしよう。

◆モンスターシンボルの存在

ワールドマップやダンジョンでは、モンスターの姿をしたシンボルキャラクターがうろついている。このモンスターシンボルにラルクが接触すると戦闘が発生する。逆に言えばシンボルを避け続ければ、戦わずに先へ進むことも可能だ。なおラルクとモンスターシンボルが、どういった位置関係で接触するかにより、戦闘直後の状況が変わってくる。以下を参考にして、できるだけ有利になる接触方法を選択しよう。

ワールドマップではランダム、ダンジョンでは決まった場所にモンスターシンボルが出現する。注意して移動すること。

●モンスターシンボルとの接触状況

正面同士の接触

双方が正面からぶつかった場合はとくに影響は生じず、平常状態から戦闘が開始する。

敵の背後をつく

ラルクが、敵の背後からぶつかると"襲撃"。初期AP(→P36)が増加し有利に戦える。

敵に背後をとられる

敵に背後から襲われると"敵襲"となり初期APが低下。不利な状況から戦闘に入る。

◆モンスターシンボルの反応

モンスターシンボルはさまざまな感覚を使い、ラルクのような獲物の存在を探っている。このモンスターの反応タイプには以下の4種類があり、すべてのモンスターシンボルは最低でもひとつの反応タイプを持ち、なかには複数の反応タイプを備えている者もいる。戦闘を避けたければ、彼らを刺激する行動を取らないように。

これだけ近づいても無反応。そのまま逃げるか、背後をつくかは自由。

●モンスターシンボルの反応タイプ

視覚

顔が向いている方向で敵を捉えると反応する。側面や背後へ回りこめば発見されることはない。

聴覚

近くで物音が聴こえると反応する。移動の際にスティックを少し倒して歩けば見つからない。

嗅覚

匂いで獲物の存在を捉える。距離が近ければ回避する手段はないので、極力遠ざかるといい。

生命

傷つきHPが低下している獲物に反応する。できるだけHPを満タンに保っておけば回避できる。

アイテム

◆アイテムの役割

目的を遂げるため、長期に渡り探索や戦闘を続けなければならないラルクたちにとって、さまざまな効力を秘めたアイテムは欠くことのできない必需品。それぞれのアイテムが備えている力を適切な場面で引き出せば、困難な冒険もスムーズに進めていけるだろう。以下ではアイテムの種類と、その特徴について解説する。効果だけでなく、利用する際の注意点を頭に入れて、ムダなく有効活用するよう心がけよう。

同じアイテムは99個まで所持できる。戦闘報酬などでそれ以上獲得する機会があっても、超過しては持てない。

●アイテムの種類と特徴

消耗品

使うたびに消費してしまうアイテム。回復や状態変化効果を持つものは、使い方次第で戦闘の行方を左右するケースが多い。道具屋で購入できるものは、必要に応じて惜しまず使っていこう。逆に非売品のアイテムは、効果が優れているものが多いぶん補充が難しいので、乱用は控えるように。

HP回復薬

味方ひとりのHPを回復させる。使用者の能力に左右されることなく、一定の効果を発揮してくれるため、使い勝手が優れているうえ補充も簡単。

MP回復薬

味方ひとりのMPを回復させる。光召術(→P22)を多用する戦闘での必需品だが、いずれも非売品。むやみに使っていると後々きびしくなるので注意。

SP回復薬

味方ひとりのSPを上昇させる。SPはエクセルアクト(→P42)発動に必要だが、戦闘行動をとれば上昇する。瞬時にSPを補充したい場合に使おう。

復活薬

HPがゼロになり戦闘不能状態(→P54)に陥った味方ひとりを復活させ、同時にHPを回復させる。強力なボス戦では大量に消費するため十分に用意しよう。

万能薬

味方ひとりのHP、SP、MPを完全回復させ、戦闘不能状態であればそこからも復活させることができる。まさに万能だが、入手量は極めて少ない。大切に使おう。

状態異常回復薬

味方ひとりが受けている、戦闘不能以外の状態異常(→P54)を回復させる。レストオール以外は対応する状態異常ひとつだけを回復させる。

状態変化薬

味方ひとりが受けた状態変化(→P55)のうち、パラメータダウン効果のあるもののみを解除する。味方をひんぱんに弱体化させる敵との戦闘では必需品。

戦闘用アイテム

戦闘中に使うことで、さまざまな効果を発揮するアイテム。大部分が非売品ではあるが、時には惜しまず使って戦況を変えることも必要。

パラメータUPの葉

味方ひとりのパラメータを、LUK以外を永続的に増加させる。非常に有用なので効果的に利用しよう。LUKは一時的な増加しかできないが、場合によっては必要。

クエスト用アイテム

クエストで要求されたり、仕掛けを作動させるのに必要なものもあるが、ほとんどは役に立たないようだ。あまったら売ってRicoに換えよう。

貴重品

おもにストーリー展開に関係する、重要なアイテム。入手や使用はすべて自動的に行なわれるため、使うタイミングなどを気にする必要はない。当然のことながら、すべて売却は不可能。

- 貴重品

武器

キャラクターの戦闘能力を高めてくれる装備。武器はすべて一点もので売却はできない。またひとりのキャラクターは同じ種類の武器のみ装備できる。武器についての詳細は次ページ以降で解説。

- 大剣
- 杖
- 短剣
- 長剣
- 籠手
- 銃

足装備

防具の一種で、キャラクターの足に装備させる。胴装備に比べダメージ軽減効果は少ないが、SPDを高めてくれるものが揃っている。敵より早く戦闘行動を実行できると、優位に戦うことが可能。

- ブーツ
- 靴

ジェム

レイの力を秘めている宝石。ケージと呼ばれる専用の道具にセットすることで、多彩な効果を持つ光召術を使用できる。破片は5個集めて、工房で修復してもらうとジェムにできる。

- ジェム
- 破片

胴装備

キャラクターに身につけさせることで、敵の攻撃によるダメージを軽減できる防具。胴装備は3種類の防具の中で、とくにダメージ軽減効果が大きいため重要。防具は複数持てて売ることもできる。

- 鎧
- 胸当て
- 胴衣
- 法衣

装身具

防具の一種。ほかのふたつに比べ、属性耐性などを有している点が特長。特殊効果を備えているものが多く、非常に有用。場面に合った最適なものを選んでつけ替えよう。

- 指輪
- マント
- 装身具

勇者セシル様の ワンポイントアドバイス③

回復アイテムは いつも多めに持っててね!

「世の中の厳しさは、勇者にも容赦がないのよね〜。アイテムを買うだけでもお金はどんどんなくなっていくし……。だけどアイテム、とくに回復アイテムはたっぷり買っておいたほうがいいよ。HPの回復は光召術とかでもできるけど、いざというときはスグに効果が出る、誰でも使えるアイテムのほうが便利だからね。お金をケチっていたばかりに、肝心なところでアイテムを切らしちゃったりしたらお話になんないでしょ?あーでも、オヤツ代には手をつけたくないなぁ……。」

回復アイテムは便利さだけでなく行動速度の面でも優れている。詳しくはP83を参照してもらいたい。

武器とアームフォース

◆武器が秘めた能力

すべての武器には何らかの特殊能力、アームフォースが備わっているが、武器を強化するとその能力をピースの形で取り出すことができる。このピースを別の武器につければ、そこでも同様の特殊能力を発揮してくれるのだ。これを利用すると、状況に応じて最適な能力を持つ武器を作り出せる。ここからは武器とアームフォースシステムについて解説していくが、まずは以下の武器能力表示について頭に入れておこう。

ピースをパズルのように組み替えて武器に能力を付与する。組み合わせは非常に多いので、いろいろと試してみよう。

●武器能力の見方

❶ **武器の外見と名称**

❷ **シークレットピース**
武器が秘めた能力で、引き出すまでは不明の状態。

❸ **セット中のピース一覧**
現在武器にセットされているピースの一覧。

❹ **武器Lv**
武器の強化度合。星印の数でレベルが示される。

❺ **現在の累積WP**
戦闘で獲得したWPの総量。最高で999まで蓄積される。

❻ **レベルアップに必要なWP**
この数値のWPを獲得すると、武器Lvが上がる。

❼ **フレームの枠**
武器スロットを塞いでおり、強化すると消滅する。

❽ **ピース**
武器の能力、アームフォースが形になったもの。

❾ **空きスロット**
ここにピースを収めると、武器に能力が付与される。

勇者セシル様の
ワンポイントアドバイス ④

武器は状況に合わせて
こまめに持ち替えよう!

「高価な武器を持ったら攻撃力がドカーン! と上がる……そんな風に考えているようじゃ、まだまだ勇者にはなれないね。じつは武器に宿っているのは能力だけ。それが"攻撃力を上げる能力"なら、確かに攻撃力は上がるけど、そうじゃない武器のほうが多いんだよ。逆に言えば便利な能力を持つ武器なら、どんなに安くたって役に立つってワケ。戦う相手とか、置かれた状況だとか、そういうものに合わせて武器を選んで使っていく。勇者たる者、賢く武器を選ぼうね!」

冒険開始時から持っている武器が、終盤で絶大な効果を発揮することもある。最適な武器を選んで使おう。

武器の強化

武器の強化は、強力なモンスターとの戦闘に備えてかならずやっておかなければならないことのひとつ。以下の手順で武器強化は行なえるので、しっかり覚えておこう。なお武器の能力をすべて引き出してしまうと、それ以上の強化は望めない。つぎに強化する武器を探し求めたり、戦闘に参加するキャラクターを入れ替えるなどして、効率よくすべての武器を強化していこう。

武器強化の流れ

①強化したい武器を装備する

武器は複数持ち歩けるが、強化できるのは出撃したキャラクターが装備しているものだけ。強化を狙うなら、育ちきった武器は持ち替えよう。

②戦闘でWPを獲得する

戦闘で勝利すると、出撃したキャラクターの装備した武器にWPが加算される。逆に未出撃のキャラクターの武器には、WPはいっさい加えられない。

③武器Lvを上げて武器を成長させる

武器に蓄積されたWPが、武器ごとに決められた一定値に達すると武器Lvが上がる。これにより武器フレームを塞ぐ枠が除去されたり、ロックが外れて武器からピースを取り出せるようになる。どのレベルでどのような変化が起こるかは、武器によって違いがあるので注意。

武器の成長例（聖剣ノワーレの場合）
ラルクの武器、聖剣ノワーレは武器強化によって以下のようにフレームの状況が変化。Lv3まで強化すればピースを取り出せるようになる。

武器Lv 0

→ 武器Lv 1

→ 武器Lv 2

→ 武器Lv 3 成長限界

④フレームにピースをセットする

ピースを取り出したフレームには、別のピースをセットできる。これによって本来その武器にはないはずの特殊能力を持たせることができる。

ネイティブピース（→P16）が収まったフレーム以外になら、ピースを入れられる。パズル感覚で収めよう。

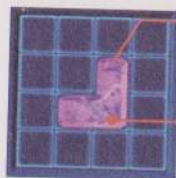
⑤シークレットピースを解放する

4×4のフレームすべてをピースで埋めると、その武器のシークレットピースが解放される。これはフレームが埋まっている限り効果を表わす。

解放後でもフレームに空きを作るとシークレットピースは効果を表わさない。ピースの配置を考えよう。

◆ピースの特徴

アームフォースの結晶であるピースは、セット関連の性能によって3種類、能力によって6系統に分類することができる。右のようにピースの外見である程度判別可能なので、それを目安に扱い方を決めよう。種類や系統については以下を参照のこと。次ページから紹介するピースデータと合わせて確認してもらいたい。

ピースの外見が示すもの

ピースの形状
大きなものほど効果の高いピースになる傾向がある。

ピースの色
ピースの系統を示す。ただしネイティブピースは黒。

ピースの種類

ロックピース

武器には一部を除いてほぼ必ずひとつピースが眠っている。ただし最初は封じられており、フレーム内で移動させせたり取り外すことはできない。ロックを外すには武器Lvを上げるしかないので、戦闘でWPを稼ぎ武器を強化しよう。一度外れたロックが再びかかる心配はない。

ロック状態

→

ロック解除

ネイティブピース

ネイティブピースとはその武器専用のピースのことで、系統に関わらず色は黒。フレームから外すことも中で移動させることもできない。

シークレットピース

武器Lvを最大にし、フレームをすべて埋めると解放されるピース。フレームを圧迫しないが、フレームに空きがあると効果が出ない。

ピースの系統

能力値系

武器を持つキャラクターのパラメータを変化させる。同時に別の能力を低下させる場合もある。

付加効果系

所持キャラクターに有利な状態変化をもたらしたり、武器攻撃に属性や状態異常効果をつける。

攻撃系

攻撃関係全般に有効な能力を所持キャラクターに与える。攻撃を重視したい場合に有効。

防御系

所持者の防御や回復能力を高める。ボスなどの激戦が予想される場合はぜひセットしよう。

その他

明確に分類できない多彩な能力を持つピースがこの系統に属する。必要に応じて利用しよう。

コマンド

セット後、戦闘中に"アームフォース"コマンドを使ったときのみ効果を発揮するピース。

アームフォースデータ

ここからはすべてのアームフォースの能力について、データとともに紹介する。武器データ(→P314)と合わせて確認してほしい。なおネイティブピースとシークレットピースは、ロックを外したロックピースのように武器から取り出せるわけではないが、性能や効果によってそれぞれの系統に分類し、解説を行なっている。また、表の効果の欄にある発動確率は基準値で、これはアームフォースをもっているキャラクターのLUKによって変化する。

アームフォースデータの見方

- ・カテゴリ……アームフォースの属するカテゴリ
- ・形……ピースの形状。色はカテゴリごとに統一されているが、ネイティブピースはカテゴリに関わらず黒。シークレットピースに色はない
- ・名称……アームフォースの名称
- ・効果……アームフォースの効果。常時効果を発揮するもの、確率で効果を表わすもの、コマンド選択で効果を発揮するものがある
- ・存在するピース……ピースが存在している種別名。付け替えができるのはロックピースのロックを外したものだけとなる

アームフォースデータリスト

カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	ネイティブ	シークレット
能力系統		HP上昇	最大HPが100増加する	○	○	—
	—	HP上昇+	最大HPが200増加する	—	—	○
		HP上昇2	最大HPが500増加する	○	○	○
	—	HP上昇2+	最大HPが1000増加する	—	—	○
		HP上昇3	最大HPが2000増加する	○	—	—
		ATK上昇	ATKが2増加する	○	○	—
	—	ATK上昇+	ATKが3増加する	—	—	○
		ATK上昇2	ATKが5増加する	○	○	○
	—	ATK上昇2+	ATKが10増加する	—	—	○
		ATK上昇3	ATKが15増加、DEFが15低下する	○	○	○
		DEF上昇	DEFが15増加、ATKが15低下する	○	—	○
		MGC上昇	MGCが2増加する	○	○	—
	—	MGC上昇+	MGCが3増加する	—	—	○
		MGC上昇2	MGCが5増加する	○	○	—
	—	MGC上昇2+	MGCが10増加する	—	—	○
		MGC上昇3	MGCが15増加、RESが15低下する	○	—	○
		RES上昇	RESが15増加、MGCが15低下する	○	—	○
		SPD上昇	SPDが2増加する	○	○	—
	—	SPD上昇+	SPDが3増加する	—	—	○
		SPD上昇++	SPDが5増加する	—	○	—
		SPD上昇2	SPDが15増加する	○	○	—
		LUK上昇	LUKが10増加する	○	○	○
	—	絶対好機	LUKが100増加する	—	—	○
		基礎AP上昇	基礎APの合計値が+1される	○	—	○
	—	基礎AP上昇+	基礎APの合計値が+2される	—	—	○
		回復AP上昇	回復APの合計値が+1される	○	—	—

カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	ネイティブ	シークレット
能力値系		幸運	戦闘開始時にLUKが50になる	○	—	○
		SP固定25	戦闘開始時にSPが25になる	○	—	—
		SP固定50	戦闘開始時にSPが50になる	○	—	○
	—	SP固定100	戦闘開始時にSPが100になる	—	—	○
付加効果系		火属性付加	物理攻撃時、火属性攻撃能力が+2される	○	○	—
	—	火属性付加+	物理攻撃時、火属性攻撃能力が+4される	—	—	○
		水属性付加	物理攻撃時、水属性攻撃能力が+2される	○	○	—
	—	水属性付加+	物理攻撃時、水属性攻撃能力が+4される	—	—	○
		風属性付加	物理攻撃時、風属性攻撃能力が+2される	○	○	—
	—	風属性付加+	物理攻撃時、風属性攻撃能力が+4される	—	—	○
		土属性付加	物理攻撃時、土属性攻撃能力が+2される	○	○	—
	—	土属性付加+	物理攻撃時、土属性攻撃能力が+4される	—	—	○
		混乱付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約20%の確率で混乱状態にする	○	—	—
		猛毒付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約20%の確率で猛毒状態にする	○	—	—
		静寂付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約15%の確率で静寂状態にする	○	—	—
		石化付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約10%の確率で石化状態にする	○	—	—
		足止め付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約15%の確率で足止め状態にする	○	—	—
		麻痺付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約20%の確率で麻痺状態にする	○	—	—
		病気付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約20%の確率で病気状態にする	○	—	—
		睡眠付加	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、敵を約8%の確率で睡眠状態にする	○	—	—
		ATKダウン	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、約15%の確率で敵のATKを-4させる	○	○	○
		DEFダウン	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、約15%の確率で敵のDEFを-4させる	○	—	○
		MGCダウン	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、約15%の確率で敵のMGCを-4させる	○	—	○
		RESダウン	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、約15%の確率で敵のRESを-4させる	○	—	—
		SPDダウン	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、約15%の確率で敵のSPDを-4させる	○	—	○
		LVダウン	"たたかう"or"エクセルアクト"使用時、約15%の確率で敵のLVを下げる	○	—	—
		光召スタン付加	光召術で攻撃した際、約15%の確率で敵をスタンさせる	○	○	—
		ATKアップ付加	ATKが5増加した状態で戦闘を開始する	○	○	○
		DEFアップ付加	DEFが5増加した状態で戦闘を開始する	○	○	○
		MGCアップ付加	MGCが5増加した状態で戦闘を開始する	○	○	○
		RESアップ付加	RESが5増加した状態で戦闘を開始する	○	○	—
		SPDアップ付加	SPDが5増加した状態で戦闘を開始する	○	○	○
		LVアップ付加	LVが増加した状態で戦闘を開始する	○	—	○
		再生付加	再生状態で戦闘を開始する	○	○	○
		祝福付加	祝福状態で戦闘を開始する	○	○	—
		神速付加	神速状態で戦闘を開始する	○	—	○
		属性影響アップ	属性攻撃能力を1.5倍にする(攻撃能力ゼロのときは無効)	○	—	○
攻撃系		人間特攻	物理攻撃時、人間系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	人間特攻+	物理攻撃時、人間系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		水棲生物特攻	物理攻撃時、水棲生物系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—

カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	ネイティブ	シークレット
攻撃系	—	水棲生物特攻+	物理攻撃時、水棲生物系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		有翼生物特攻	物理攻撃時、有翼生物系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	有翼生物特攻+	物理攻撃時、有翼生物系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		植物特攻	物理攻撃時、植物系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	植物特攻+	物理攻撃時、植物系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		不死特攻	物理攻撃時、不死系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	不死特攻+	物理攻撃時、不死系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		魔獣特攻	物理攻撃時、魔獣系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	魔獣特攻+	物理攻撃時、魔獣系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		昆虫特攻	物理攻撃時、昆虫系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	昆虫特攻+	物理攻撃時、昆虫系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		竜特攻	物理攻撃時、竜系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	竜特攻+	物理攻撃時、竜系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		魔法生物特攻	物理攻撃時、魔法生物系モンスターに与えるダメージが20%増加する	○	—	—
	—	魔法生物特攻+	物理攻撃時、魔法生物系モンスターに与えるダメージが30%増加する	—	—	○
		エクセルアップ	攻撃系エクセルアクトによるダメージが25%増加する	○	○	○
		MAXダメージ+	HP全快時、敵に与えるダメージが20%増加する	○	○	—
		瀕死ダメージ+	瀕死時、敵に与えるダメージが25%の確率で40%増加する	○	○	—
		急所突き	クリティカルヒット時、与えるダメージが20%増加する	○	○	○
	—	急所突き++	クリティカルヒット時、与えるダメージが2倍になる	—	—	○
		必殺の一撃	5%の確率で、一連の物理攻撃行動すべてがクリティカルになる	○	○	○
	—	必殺の一撃+	10%の確率で、一連の物理攻撃行動すべてがクリティカルになる	—	—	○
		必殺の一撃++	95%の確率で、一連の物理攻撃行動すべてがクリティカルになる	—	○	○
		光召の極み	5%の確率で、一連の攻撃光召術すべてがクリティカルになる	○	○	○
	—	光召の極み+	確実に、一連の攻撃光召術すべてがクリティカルになる	—	—	○
		連撃	"たたかう"使用時、20%の確率で攻撃回数が1回増える	○	○	—
		連撃+	"たたかう"使用時、20%の確率で攻撃回数が2回増える	○	○	○
	—	連撃++	"たたかう"使用時、30%の確率で攻撃回数が3回増える	—	—	○
		追撃	味方が"たたかう"使用時、15%の確率で追加攻撃を行なう	○	○	○
		銃の心得	"たたかう"を貫通攻撃にする。「複合攻撃の心得」があると打ち消される	○	○	—
		複合攻撃の心得	"たたかう"を複合攻撃にする。「銃の心得」より優先される	○	○	—
		ぼうぎょ無効	50%の確率で、相手の防御状態を無視してダメージを与える	○	○	—
		特殊防御破壊	攻撃時、対象の特殊防御状態を30%の確率で解除する	○	○	—
防御系		火属性耐性	火属性耐性を2増やす	○	○	—
	—	火属性耐性+	火属性耐性を4増やす	—	—	○
		水属性耐性	水属性耐性を2増やす	○	○	—
	—	水属性耐性+	水属性耐性を4増やす	—	—	○
		風属性耐性	風属性耐性を2増やす	○	○	—
	—	風属性耐性+	風属性耐性を4増やす	—	—	○
		土属性耐性	土属性耐性を2増やす	○	○	—

カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	ネイティブ	シークレット
防御系	—	土属性耐性+	土属性耐性を4増やす	—	—	○
	—	混乱無効	混乱状態を確実に防ぐ	—	—	○
	—	猛毒無効	猛毒状態を確実に防ぐ	—	—	○
		静寂耐性	静寂状態を50%の確率で防ぐ	—	○	—
	—	静寂無効	静寂状態を確実に防ぐ	—	—	○
	—	石化無効	石化状態を確実に防ぐ	—	—	○
	—	足止め無効	足止め状態を確実に防ぐ	—	—	○
	—	麻痺無効	麻痺状態を確実に防ぐ	—	—	○
	—	病気無効	病気状態を確実に防ぐ	—	—	○
	—	睡眠無効	睡眠状態を確実に防ぐ	—	—	○
		状態異常耐性	すべての状態異常を50%の確率で防ぐ	○	—	○
	—	状態異常無効	すべての状態異常を確実に防ぐ	—	—	○
		能力値変化半減	能力値減少効果の効果量を半分に抑える	○	—	—
	—	能力値変化無効	能力値減少効果を無効化する	—	—	○
		ガード性能アップ	防御状態のダメージ減少率を25%増加させる	○	—	○
		ぼうぎょHP回復	"ぼうぎょ"時にHPを最大値の10%回復させる	○	○	—
		回復量アップ	HPを回復させる際の回復量を25%増加させる	○	○	○
		オートガード	ダメージを受けた際、20%の確率で"ぼうぎょ"が自動発動する	○	○	○
	—	オートガード+	ダメージを受けた際、確実にぼうぎょが自動発動する	—	—	○
		ピンチガード	瀕死時にダメージを受けた際、確実に"ぼうぎょ"が自動発動する	○	—	○
		物理ダメージ無効	物理ダメージを受けた際、10%の確率でダメージを無効化する	○	—	○
		光召術無効	光召術を受けた際、10%の確率でその光召術を無効化する	○	—	○
		SP消費異常回復	状態異常を受けている際、ターン開始時にSPを15消費して回復させる	○	○	—
		瀕死アイテム回復	瀕死になった際、自動的に「ヒールリキッド」を使用する	○	—	○
		戦闘不能防止	ダメージを受けHPが0以下になる際、20%の確率でHPが最大値の1%残る	○	○	○
		物理リバース	物理攻撃ダメージを受けた際、15%の確率でダメージの半分を返す	○	—	—
		光召リバース	攻撃光召術でダメージを受けた際、15%の確率でダメージの半分を返す	○	○	—
		クリティカル防止	攻撃された際、確実にクリティカルの発生を抑える	○	○	○
		耐性効果アップ	属性耐性を1.5倍にする(耐性ゼロのときは無効)	○	—	○
その他		単独光召増幅	光召術を使う際、25%の確率で増幅光召術が発動する	○	—	○
		絶対光召増幅	光召術を使う際、確実に増幅光召術が発動する	○	○	—
		光召待機短縮	光召術を使う際の待機時間が半分になる	○	○	○
	—	光召即時発動	光召術を使う際の待機時間が1%になる	—	—	○
		MP消費0	光召術を使う際、15%の確率でMPを消費しない	○	○	○
		SP取得アップ	戦闘行動で増加するSP量が、通常より50%増える	○	○	—
	—	SP取得アップ+	戦闘行動で増加するSP量が、通常の2倍に増える	—	—	○
		開放効果アップ	ログレス開放時の威力が、通常時より15%増加する	○	—	—
	—	開放期間短縮	戦闘行動で増加するRP量が、通常より25%増える	—	—	○
		フォースアップ	アームフォースの発動確率が1.25倍になる	○	○	○
		フォースアップ+	アームフォースの発動確率が1.5倍になる	○	—	—

カテゴリ	形	名称	効果	存在するピース		
				ロック	ネイティブ	シークレット
その他		韋駄天	1戦闘ターン中、最初の行動に必要な待機時間が激減する	○	○	○
		瀕死消費AP減少	瀕死時の消費APが通常の半分になる(神速状態と重複する)	○	—	○
		単独行動	自分だけ戦闘可能な場合、与えるダメージが30%増え、受けるダメージが30%減少する	○	○	—
		アンチフォース	発動した敵のアームフォースを15%の確率で無効化する	○	○	○
		盗む確率アップ	"盗む"実行時のアイテム入手確率が25%増加する	○	—	○
		逃走確率アップ	"逃走"実行時の成功確率が25%増加する(確率ゼロの場合は無効)	○	○	—
		アイテムブースト	アイテムを使用した際の効果量が25%増加する	○	—	○
		撃破HP回復	敵を撃破すると、HPが最大値の10%回復する	○	—	○
		撃破SPアップ	敵を撃破した際の、SP上昇量に＋5のボーナス	○	○	○
		撃破リバースAP	敵を撃破すると、20%の確率でAPが2回復する	○	—	○
		HP最大値アップ	取得EXPの量によって決められたぶんHPが上昇する	○	—	—
		取得EXPアップ	戦闘に勝利した際の入手経験値が25%増加する	○	—	—
		取得リコアップ	戦闘に勝利した際の入手Ricoが50%増加する	○	○	—
		取得WPアップ	戦闘に勝利した際の入手WPが1.5倍になる	○	—	—
		武器の呪い	戦闘に勝利した際の入手WPが2倍になるが、経験値が入らなくなる	○	—	—
		トレジャーハント	戦闘に勝利した際のアイテム入手確率が25%上昇する	○	—	○
		警戒	モンスターシンボルに気づかれないようになる	○	—	—
コマンド		自己修復	使用者自身のHPを最大値の10%回復する。待機時間が短い	○	○	○
		応急手当	使用者以外の味方が受けた状態異常を1つ回復する	○	○	○
		盗む	敵の所持しているアイテムを盗む	○	○	○
		挑発	対象の敵から狙われやすくなる	○	○	—
		身隠し	敵から狙われにくくなる	○	—	—
	—	身代わり	1ターンのあいだ、対象に選んだ味方に加えられるダメージの半分を受ける	—	—	○
		かばう	1ターンのあいだ、対象に選んだ味方に加えられるダメージをすべて受ける	○	○	—
		DEFストック	物理特殊防御状態になり、最高5回まで物理攻撃によるダメージを軽減する	○	○	—
		RESストック	術特殊防御状態になり、最高5回まで攻撃光召術によるダメージを軽減する	○	○	—
		応援	使用者以外の味方のLVを、一時的に上げる	○	—	○
		罵倒	敵のLVを、一時的に下げる	○	—	—
		観察	敵のLV、HP、属性耐性、AP、状態を表示させる	○	—	—
		状態譲渡	使用者が受けた状態異常や状態変化を対象に移す	○	—	—
		溜める	光召術以外の、直後に決定した行動の効果を高める	○	○	—
		運の采配	以降に決定した行動に関係する、アームフォースの発動確率を1.5倍に増加する	○	○	○
		最速行動	直後に決定した行動の待機時間をゼロにし、最速で発動させる	○	○	○
		遅延行動	以降に決定した行動を、残りすべての行動が終わってから発動させる	○	○	○
		吸収	以降に決定した行動に吸収効果を持たせ、ダメージの10%分のHPを回復できる	○	—	—
		HPSP変換	使用者のHPをSPに変換する。変換量は消費HP×0.01＝増加SP	○	—	○
		SP譲渡	使用者のSPのうち、半分を味方に分け与える	○	○	○
		全体攻撃	敵全体を攻撃する	○	○	—
		維持	変動型状態変化の変化値を、現在値のままつぎのターンまで維持させる	○	○	○
		命の変換	使用者が戦闘不能になる代わりに、対象の味方を復活させる	○	—	—

光召術

光召術の役割

世界に存在するレイの力を用いて発動させる光召術は、右のような特徴を備えており戦闘や探索の助けになってくれる。加えて光召術は媒体となるジェムさえあれば、装備品のようにどのキャラクターにでも身につけさせたり、逆に取り外すことが可能。キャラクターの戦闘能力補強に最適なので、うまく利用しよう。なお光召術は以下の手順で使用する。MPが切れると、宿屋やアイテムで回復するまでは光召術が使えなくなるため、無意味に乱用するのは控えよう。

光召術の特徴

多彩な効果を備える

単純に敵にダメージを与えるだけでなく、回復や補助効果を持つ術もあり、味方のサポートに役立つ。

属性攻撃が可能

属性(→P53)を持った攻撃が多いため、敵の弱点に合わせて使うことで大きなダメージを与えられる。

効果が増幅する

タンデムコネクト(→P48)によって、より大きな効果を秘めた増幅光召術を発動させることができる。

光召術の使用手順

ケージにジェムをセットする

ケージと呼ばれる道具に、ジェムをはめ込むと使える光召術が決まる。ジェムは取り外し自由。

→

使う光召術を選択する

戦闘中はコマンドで、非戦闘時はメニューから使う光召術を選ぶ。非戦闘時は回復系のみ選択可能。

→

MPやAPを消費し発動する

発動すると光召術のレベルに対応するMPをひとつと、戦闘時はAPを消費(不足時は発動できない)。

光召術と工房

光召術の使用には、前の項目でも触れたとおりケージとジェムが必要だ。このうちケージはタウン内にある工房で加工、強化することにより、光召術が使いやすくなる。以下の加工内容を参考にして試してみよう。ただし加工を実行するにはRicoが必要になるうえ、加工のたびにDP(デバイスポイント)というケージの加工限界を示す数値が減っていく。DPがなくなると、そのケージはそれ以上加工できなくなるので、計画を立てて加工しよう。どうしようもなくなったらすべての加工をリセットしてDPをもとに戻すこともできる。このとき高額のRicoが必要になるが、終盤では必要に迫られることも。光召術のレベルが高いものを使いたいときは見直そう。

工房でできる加工内容

スロット拡張

ジェムを収めるスロットを増やせる。最大5スロットにまでできるが、消費DPも相当増える。

MP強化

光召術使用時に消費するMPの最大値を増やせる。使用頻度の多い術レベルのMPを増やそう。

光召術属性強化

特定属性の光召術の効果を高める。収めるジェムの属性を考えて利用しよう。

ジェムの修復

属性とレベルが共通したジェムの破片を5個、戦闘や宝箱から集めると、ジェムに直してくれる。

◆ゲームの進行とアクション

ジェムは基本属性と呼ばれる火、水、風、土属性の、いずれかの力を秘めた宝珠で、ケージに収めると光召術が使える。ジェムは力の強さによって、各属性4種類ずつ存在。強力なジェムをセットすれば、高レベル光召術の使用が可能だ。ただしケージ内で隣接するジェムの属性によっては、以下のような特殊効果が表われることがある。貴重なジェムをムダにしないように、隣接時の効果に注意してジェムをセットしよう。

●光召術(ジェム)の属性

基本属性

*ジェムが備えている属性。セットすれば対応する光召術が使える。

複合属性

複合効果でのみ表われる属性。単独で備えるジェムはない。

●ジェム隣接セット時に現われる効果

複合効果

異なる属性のジェムがケージ内で隣接した際、複合効果が発生することがある。これにより一時的に対応する複合属性がケージに宿り、その属性に対応する光召術が使用可能になる。この効果を利用しなければ複合属性の光召術は使えないので、よく考えてセットしよう。なお複合効果はジェムの基本属性同士が右の組み合わせで、かつジェムのレベルが同じ場合にのみ発生する。ジェムのレベルについては見落としやすいので注意しよう。

複合効果が現われる組み合わせ

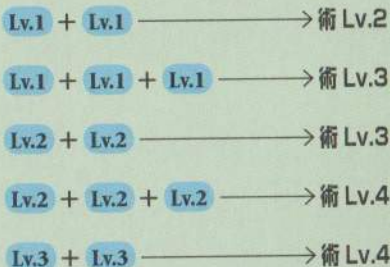
火	＋	風	→	光
火	＋	土	→	闇
水	＋	風	→	雷
水	＋	土	→	氷

共鳴効果

同じ属性のジェムがケージ内で隣接すると共鳴効果が発生、右のように使用できる光召術のレベルが上がる。高レベルのジェムを持っていない序盤から、レベルの高い光召術を使いたいときに有効だ。

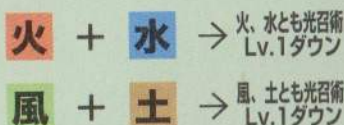
スロット消費が多く、他の属性の光召術は使いにくくなる。

共鳴効果が表われる組み合わせ

組み合わせ	結果
Lv.1 ＋ Lv.1	術 Lv.2
Lv.1 ＋ Lv.1 ＋ Lv.1	術 Lv.3
Lv.2 ＋ Lv.2	術 Lv.3
Lv.2 ＋ Lv.2 ＋ Lv.2	術 Lv.4
Lv.3 ＋ Lv.3	術 Lv.4

反発効果

右の基本属性同士は相性が悪く、ジェムを隣接させると反発効果が発生、使える光召術のレベルがダウンする。利点はいっさいないので極力避けよう。なお最低でもレベル1の光召術は使える。

反発効果が表われる組み合わせ

火	＋	水	→	火、水とも光召術 Lv.1ダウン
風	＋	土	→	風、土とも光召術 Lv.1ダウン

◆ジェムのセット例

ジェム配列のルールを踏まえたうえで、実際に役立つジェムの配置について、状況別に4つの例を紹介しよう。ポイントは複合効果と共鳴効果を発生させつつ、反発効果を避けるという点。これに留意してセットすれば、使うジェムのレベルを上回る高レベルの光召術が使いやすくなる。以下を参考にして配列を考え、貴重なジェムの能力を最大限に活かし冒険に役立てよう。

●状況別ジェムセット例

基本セット例

火と水、風と土という反発効果をもたらすジェム同士を隣接させない、この配置が基本。使用するジェムのレベルは進行度合にあわせよう。

《使用可能光召術》
ジェムのレベルを統一すれば、全属性の光召術を使用できる。この配列にした味方がひとりいると、いざというとき安心。

一極集中セット例

共鳴効果を最大限に活かす配置例で、高レベル光召術が必要な局面で便利。敵の弱点属性が判明している場合などは、この配置を試そう。

《使用可能光召術》
水レベル2のジェム3個で、すべての水属性光召術を使えるようになる。強力な回復効果を持つ光召術が使えるので頼れる。

序盤用セット例

序盤はジェムだけでなくスロット数も少なくなりがちだが、これなら複合と共鳴の両効果を最低限のジェムで得られるため効率が優れている。

《使用可能光召術》
すべてレベル1のジェムだが、火属性はレベル2まで。加えて光属性も使える。場面に合わせてジェムを交換しよう。

終盤用セット例

スロットを5個にすればかなりの組み合わせを試せる。最高レベルのジェムがなくても、レベル4の光召術を使えるこの配置を試してみよう。

《使用可能光召術》
ジェムはすべてレベル3だが、共鳴と複合効果を利用すれば全属性の光召術を使えるうえ、土属性はレベル4まで使用可能。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑤

ジェムの破片をガンバって集めよう!

「光召術を使うなら、何はなくともまずはジェム！だけどジェムは数が少ないから、いっぱい欲しければ破片を集めて修復するのがいいね。ジェムの破片は宝箱に入ってたりもするけど、戦闘でレイストーン(→P50)を壊すのもいいよ。拾える確率はかなり低いみたいだけどそこは回数でカバーすれば問題ナシ!あ、でも高レベルジェムの破片は、強い敵が出る場所じゃないと拾えないらしいんだよね……。ケチケチしないでバーンと落っことしてくれればいいのに～!!」

レイストーンから破片が出る確率は約5%で、属性は同一のものとなる。まれに高レベルの破片が出ることも。

◆光召術データ

ここではデータとともに光召術の性能について紹介する。有用な光召術を探して冒険に役立てよう。なお光召術の強化版である増幅光召術については、タンデムコネクト（→P51）で解説しているので、そちらも合わせて確認しよう。

●光召術データの見方

- ・名称…光召術の名称
- ・消費AP…戦闘時に使用する場合、必要となるAP
- ・解説…光召術が発揮する効果に関する解説
- ・待機時間…発動に必要な時間。S～Dとなるにつれ時間がかかる
- ・硬直時間…発動後、行動不能になる時間。SはAより早く動ける
- ・効果範囲…光召術の効果範囲（→P40）
- ・効果…術効果の大きさ
- ・増幅時名称…増幅光召術になった際の名称
- ・増幅時効果…増幅光召術になった際の術効果の大きさ
- ・追加特性…増幅光召術になった際、加えられる効果

●光召術データリスト

火・Lv1	ブレイズ	消費AP	2
解説	敵に火属性ダメージを与える		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	34
増幅時名称	フレイムデトネイター	増幅時効果	40
追加特性	ダメージ増加		

火・Lv2	ファイアボール	消費AP	4
解説	敵に火属性ダメージを与える		
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	69
増幅時名称	ファイアボルテックス	増幅時効果	72
追加特性	混乱状態にする		

火・Lv3	バーンドライブ	消費AP	5
解説	敵に火属性ダメージを与える		
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	86
増幅時名称	イグニッション	増幅時効果	90
追加特性	スタン状態にする		

火・Lv4	インフェルノ	消費AP	6
解説	敵に火属性ダメージを与える		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	103
増幅時名称	ヴォルカニックビート	増幅時効果	118
追加特性	水属性耐性を減少させる		

火・Lv1	ファイアシェル	消費AP	2
解説	味方の火属性耐性を高める		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	フレイムカーテン	増幅時効果	6
追加特性	耐性増加量上昇		

火・Lv2	マイトチャージ	消費AP	3
解説	味方のATKを上昇させる		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	オーバーロード	増幅時効果	6
追加特性	パラメータ増加量上昇		

火・Lv3	ライフフォース	消費AP	4
解説	味方の最大HPを一時的に上昇させる		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	5
増幅時名称	リミットブレイク	増幅時効果	6
追加特性	HPを回復させる		

火・Lv4	リフレクション	消費AP	5
解説	味方をダメージ反射状態にする		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	3
増幅時名称	ペインリフレクト	増幅時効果	4
追加特性	効果時間が延びる		

水・Lv1	ヒール	消費AP	2
解説	味方のHPを小回復させる		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	32
増幅時名称	ヒーリングティア	増幅時効果	34
追加特性	状態異常をどれかひとつ&能力値ダウンを回復させる		

水・Lv1	ウォーターシェル	消費AP	2
解説	味方の水属性耐性を高める		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	バブルカーテン	増幅時効果	6
追加特性	耐性増加量上昇		

水・Lv2	スプレッド	消費AP	3
解説	敵に水属性ダメージを与える		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	48
増幅時名称	レインアロー	増幅時効果	50
追加特性	猛毒状態にする		

水・Lv2	キュアステータス	消費AP	3
解説	味方が受けた状態異常を回復させる		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	—
増幅時名称	キュアコンディション	増幅時効果	—
追加特性	HPを回復させる		

水・Lv3	ヒールストリーム	消費AP	5
解説	範囲内にいる味方のHPを中程度回復させる		
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	36
増幅時名称	ヒールレイン	増幅時効果	40
追加特性	状態異常をどれかひとつ&能力値ダウンを回復させる		

水・Lv3	リキッドハウル	消費AP	5
解説	範囲内にいる敵に水属性ダメージを与える		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	64
増幅時名称	タイダルウェイブ	増幅時効果	67
追加特性	ATKを減少させる		

水・Lv4	フルケア	消費AP	5
解説	味方のHPを完全回復させる		
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	—
増幅時名称	グランブルー	増幅時効果	—
追加特性	すべての状態異常&能力値ダウンを回復させる		

水・Lv4	アクアスコール	消費AP	5
解説	敵に水属性ダメージを与える		
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	80
増幅時名称	ウェイブスフィア	増幅時効果	84
追加特性	火属性耐性を減少させる		

風・Lv1	ウインドスライサ	消費AP	2
解説	範囲内にいる敵に風属性ダメージを与える		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	円形	効果	27
増幅時名称	エアロツイスター	増幅時効果	32
追加特性	ダメージ増加		

風・Lv1	ウインドシェル	消費AP	2
解説	味方の風属性耐性を高める		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	シルバーカーテン	増幅時効果	6
追加特性	耐性増加量上昇		

風・Lv2	ストーム	消費AP	4
解説	範囲内にいる敵に風属性ダメージを与える		
待機時間	C	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	51
増幅時名称	ワールウインド	増幅時効果	53
追加特性	静寂状態にする		

風・Lv2	ブースター	消費AP	3
解説	範囲内にいる味方のSPDを上昇させる		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	円形	効果	8
増幅時名称	スピードブースト	増幅時効果	10
追加特性	パラメータ増加量上昇		

風・Lv3	スラッシュゲイル	消費AP	5
解説	範囲内にいる敵に風属性ダメージを与える		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	46
増幅時名称	タービュランス	増幅時効果	48
追加特性	DEFを減少させる		

風・Lv3	レイズウインド	消費AP	3
解説	戦闘不能状態の味方を回復させる		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	50
増幅時名称	レイズスピリット	増幅時効果	50
追加特性	再生状態を与える		

風・Lv4	サイクロン	消費AP	7
解説	敵全体に風属性ダメージを与える		
待機時間	E	硬直時間	A
効果範囲	全体	効果	70
増幅時名称	テンペスト	増幅時効果	73
追加特性	土属性耐性を減少させる		

風・Lv4	アクセラレート	消費AP	5
解説	味方を神速状態にする		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	3
増幅時名称	クイックワード	増幅時効果	4
追加特性	効果時間が延びる		

土・Lv1	クラック	消費AP	2
解説	敵に土属性ダメージを与える		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	32
増幅時名称	ランドスピアー	増幅時効果	38
追加特性	ダメージ増加		

土・Lv1	アースシェル	消費AP	2
解説	味方の土属性耐性を高める		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	サンドカーテン	増幅時効果	6
追加特性	耐性増加量上昇		

土・Lv2	アースグレイブ	消費AP	3
解説	敵に土属性ダメージを与える		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	48
増幅時名称	アーストラップ	増幅時効果	50
追加特性	石化状態にする		

土・Lv2	ストーンウォール	消費AP	3
解説	味方のDEFを上昇させる		
待機時間	A	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	エンデュランス	増幅時効果	6
追加特性	パラメータ増加量上昇		

土・Lv3	グランドブレイク		消費AP	5
解説	範囲内にいる敵に土属性ダメージを与える			
待機時間	D	硬直時間	A	
効果範囲	円形	効果	64	
増幅時名称	デストラクション	増幅時効果	67	
追加特性	SPDを減少させる			

土・Lv3	リヴァイバル		消費AP	6
解説	味方を祝福状態にする			
待機時間	B	硬直時間	A	
効果範囲	単体	効果	6	
増幅時名称	リインカーネーション	増幅時効果	7	
追加特性	効果時間が延びる			

土・Lv4	ガイアプリズン		消費AP	6
解説	範囲内にいる敵に土属性ダメージを与える			
待機時間	D	硬直時間	A	
効果範囲	円形	効果	77	
増幅時名称	ガイアプリッド	増幅時効果	80	
追加特性	風属性耐性を減少させる			

土・Lv4	ウォール		消費AP	5
解説	味方が受けるすべてのダメージを一度だけ無効化させる			
待機時間	B	硬直時間	A	
効果範囲	単体	効果	—	
増幅時名称	プロテクション	増幅時効果	—	
追加特性	DEFとRESを増加させる			

氷・Lv1	アイシクル		消費AP	5
解説	範囲内にいる敵に氷属性ダメージを与える			
待機時間	B	硬直時間	S	
効果範囲	円形	効果	40	
増幅時名称	アイシクルレイン	増幅時効果	48	
追加特性	ダメージ増加			

氷・Lv2	アイスエッジ		消費AP	4
解説	敵に氷属性ダメージを与える			
待機時間	C	硬直時間	A	
効果範囲	単体	効果	64	
増幅時名称	アイスコフィン	増幅時効果	67	
追加特性	足止め状態にする			

氷・Lv3	フォースシールド		消費AP	7
解説	味方を物理無効状態にする			
待機時間	B	硬直時間	A	
効果範囲	単体	効果	2	
増幅時名称	フォートレス	増幅時効果	3	
追加特性	効果時間が延びる			

氷・Lv4	フリーズロック		消費AP	7
解説	範囲内にいる敵に氷属性ダメージを与える			
待機時間	E	硬直時間	A	
効果範囲	円形	効果	90	
増幅時名称	フリージングケージ	増幅時効果	94	
追加特性	MGCを減少させる			

雷・Lv1	サンダーボルト		消費AP	3
解説	敵に雷属性ダメージを与える			
待機時間	B	硬直時間	S	
効果範囲	単体	効果	48	
増幅時名称	スパークボルト	増幅時効果	57	
追加特性	スタン状態にする			

雷・Lv2	ライトニング		消費AP	4
解説	敵に雷属性ダメージを与える			
待機時間	C	硬直時間	A	
効果範囲	単体	効果	69	
増幅時名称	ブラストインパクト	増幅時効果	67	
追加特性	スタン状態にする			

雷・Lv3	フラッシュライド	消費AP	5
解説	味方のMGC·RESを上昇させる		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	4
増幅時名称	オーバードライブ	増幅時効果	6
追加特性	パラメータ増加量上昇		

雷・Lv4	ジャッジメント	消費AP	6
解説	範囲内にいる敵に雷属性ダメージを与える		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	74
増幅時名称	トールハンマー	増幅時効果	77
追加特性	麻痺状態にする		

光・Lv1	シャイン	消費AP	3
解説	敵に光属性ダメージを与える		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	単体	効果	49
増幅時名称	シャインバレット	増幅時効果	51
追加特性	スタン状態にする		

光・Lv2	リジェネレイト	消費AP	4
解説	味方のHPを小回復させ、再生状態にする		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	64
増幅時名称	ホーリーブレス	増幅時効果	64
追加特性	回復量が増加する		

光・Lv3	レイバニッシュ	消費AP	6
解説	範囲内にいる敵に光属性ダメージを与える		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	77
増幅時名称	シューティングレイ	増幅時効果	80
追加特性	病気状態にする		

光・Lv4	コーリング	消費AP	4
解説	味方の戦闘不能状態を完全回復させる		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	—
増幅時名称	コールスピリット	増幅時効果	—
追加特性	祝福状態を与える		

闇・Lv1	ナイトメア	消費AP	3
解説	範囲内にいる敵に闇属性ダメージ、睡眠状態にする		
待機時間	B	硬直時間	S
効果範囲	円形	効果	39
増幅時名称	スリープウェイブ	増幅時効果	41
追加特性	睡眠状態にさせやすくなる		

闇・Lv2	ディスペル	消費AP	5
解説	範囲内にいる敵に闇属性ダメージ、状態変化を解除する		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	円形	効果	67
増幅時名称	キャンセルブロウ	増幅時効果	70
追加特性	ダメージ増加		

闇・Lv3	マジックシェル	消費AP	7
解説	味方を光召無効状態にする		
待機時間	B	硬直時間	A
効果範囲	単体	効果	2
増幅時名称	アンチマジック	増幅時効果	3
追加特性	効果時間が延びる		

闇・Lv4	カオスバインド	消費AP	8
解説	敵全体に闇属性ダメージを与える		
待機時間	D	硬直時間	A
効果範囲	全体	効果	83
増幅時名称	ヴォイドフレア	増幅時効果	87
追加特性	RESを減少させる		

サブイベント

◆ストーリーを彩る多くのイベント

本作には大小数多くのイベントが用意されている。大部分はメインストーリーの進行に関わっているが、なかには達成しなくてもストーリー進行には影響しない、言わばサブ的役割のイベントも存在する。これらのサブイベントは無視して進んでもかまわないが、イベントの過程で強力なアイテムが手に入ったり、隠された真実が判明することもある。以降の紹介と攻略(→P225)を参考に、サブイベントを体験しよう。

登場キャラクターたちが秘めていた心情も、サブイベントであきらかになる。奥深いストーリーを存分に堪能しよう。

◆パーティトーク

主人公ラルクは多くの味方キャラクターたちと旅を続けているが、ある条件が整うと彼らに会話をさせることができる。このパーティトークでは、世界情勢関連の事柄やキャラクターたちの内面や過去などが語られる。本作の世界観を存分に楽しむためにも、パーティトークの発生条件(→P328)を参考にして、できるだけ多くのパーティトークを発生させよう。次項で解説する衣装も関係するので同時に進めるといい。

画面右下にメッセージが出たら、ボタンを押せばトークがはじまる。大きなイベント後は多くのトークが発生する。

◆キャラクターの衣装

各地で手に入るアイテムの中に、時折衣装が見つかることがある。これは味方キャラクターの衣装で、メニュー内のステータス画面で着替えさせることが可能。これによりキャラクターの立ち絵が変化するだけでなく、ドレストークという特殊な会話が発生することもある。ただし衣装は希少品のため、簡単には見つからない。衣装データ(→P335)を参考にしながら、以下のポイントに注意して行動し衣装を入手しよう。

タウンにある仕立屋でも衣装を売ってくれる。新しいタウンでは仕立屋に必ず立ち寄って、衣装を買い揃えよう。

●衣装を入手するポイント

宿屋に泊まる

寝間着は宿屋のイベントで入手できる。泊まる必要がなくてもこまめに宿屋を利用してみよう。

人々に話しかける

タウンの住民の中には、会話すると衣装をくれる者もいる。情報収集を兼ねて話しかけよう。

◆カジノ

共和国の首都カルブンクルス（→P98）は非常に大きなタウンで、他のタウンにはない施設が多数存在している。とくにカジノ（→P244）は専用コインを使ってスロット、ポーカー、ブラックジャック、コビンレースという4種類のミニゲームを楽しめる、サブイベントの宝庫。しかも単に遊べるだけでなく、コインを景品と交換することにより強力な武器や装身具、希少な衣装などを手に入れるチャンス。戦闘やストーリー進行にも役立つので、ぜひ入手しよう。とはいえ負ける場合もあるのがミニゲームというもの。熱くなり過ぎて所持Ricoが尽きる事態だけは避けたい。

あくまでもゲームとして楽しむか、一攫千金を目指して勝負を挑むか？　懐具合と相談して無理のない範囲で遊ぼう。

◆闘技場

カルブンクルスにある、もうひとつの重要施設が闘技場（→P238）。参加費を払ったあと、用意された敵たちとの連続戦闘に勝ち抜けば、賞金や賞品がもらえる。貴重な武器が賞品になることもあるので、ぜひ挑戦しよう。ただし闘技場での戦いにはいくつか制約がある。ひとつは使用アイテムが制限されること、そしてもうひとつが、戦闘ターン経過によりペナルティが課せられるというものだ。きびしい戦いとなるのは確実なので、挑戦推奨レベルを確認したうえで味方の装備を整え、激戦に備えよう。挑戦はいつでも可能なので、無理はしないように。

特定ターンごとに猛毒状態になるペナルティの場合、回復手段を用意しておかなければ、敗北は必至だ。

勇者セシル様の ワンポイントアドバイス⑥

急がば回れ!
イベント無視しちゃソンだよ!

「勇者たるもの、冒険の目的を見失うのは論外だけど、脇目も振らず突き進むだけっていうのも、イノシシみたいで楽しくないな〜。世界にはいろんなおもしろいコトがあふれてるんだから、楽しんでいかないとソンじゃない! ついでにアイテムや武器までもらえたりするんだから、これは避けて進む道理はないよね。世界をゆっくり観て回れば、気づかなかった事実に気づくかもしれないし。……単にオシャレしたいだけだろ、とか言ってるその口、この鉄拳で塞いじゃおうか？」

サブイベントでのみ手に入れられるアイテムは数多い。戦力増強を兼ねつつ、できるだけこなしていこう。

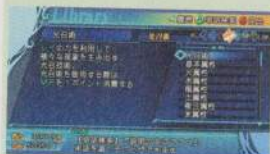
冒険とライブラリ

メニュー画面で確認できるライブラリには、これまでくり広げてきた冒険に関係する情報が自動的に記録される。収められる情報は以下の3項目に関連するもののみだが、状況次第ではそれらの情報が冒険に役立つこともある。必要に応じて確認するといいだろう。ただし一部の情報は、特定の戦闘行動を実行しなければライブラリに記録されることはない。新たな戦闘行動が使えるようになったら、ライブラリを充実させるためにも積極的に行動を試してみよう。

システムや世界設定に関することから敵まで、登録される情報は幅広い。疑問に感じたらライブラリを活用しよう。

ライブラリの項目について

傭兵の手引

ゲームシステムやストーリーに関するキーワードなどが記録される。冒険中、疑問に感じることがあったら、この項目をさきに確認すると役に立つ。

ギルド手帳

次ページで解説する、ギルドで受けるクエストの内容が収められる。クエストの目的をこの項目で確認すれば、効率よく任務を達成できる。

モンスター図鑑

戦った経験のあるモンスターに関する情報が記録される。ドロップアイテムなどの戦闘報酬は、実際に存在を確認できたものだけが収められる。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑦

「ライブラリの情報が増えない? それは冒険者なのにマジメに冒険していない証拠だよ! しかたないからアドバイスしてあげるけど……。まず傭兵の手引、これは光召術とアームフォース(→P37)のタンデムコネクトを使うのがポイント。ギルド手帳は問題ないとして、モンスター図鑑を充実させるには、敵にアナライザーを使うのが肝心。コレをやらないと属性耐性がわからないからね。あとはひたすら戦ってアイテムを落とさせること。あ、アイテムを盗むのも忘れずにね!」

行動実行でライブラリ情報が増えると、戦闘終了時にメッセージが出る。これで確認しつつ項目を埋めよう。

ギルド

◆ギルドの役割

世界にはラルク一行以外にも多くの冒険者が存在し、独自に活動している。ギルドは彼ら冒険者と契約し、人々から寄せられたさまざまな依頼を冒険者に斡旋している組織だ。ラルクたちもギルドと契約すれば、以降はギルドが集めた依頼、クエストに挑戦することができる。もちろんクエスト達成によりもらえる報酬は、戦闘やストーリー進行などに役立つものばかり。ギルドデータ(→P246)を確認し、積極的に利用しよう。

特定クエストでのみ出現する敵や、クエスト中に発見できる隠れ里もある。見聞を広げる意味でもギルドは重要だ。

◆クエストの進め方

ギルドでクエストを受けたあとは、以下の手順に従って進行していく。クエストによって達成行動に違いはあるが、手順としてはどれも同じ。クエストの内容を忘れたら、ギルド手帳で確認して進めていこう。なおお受注したクエストは、たいていの場合自由にキャンセルできるが、クエストによっては途中キャンセルが許されない場合もある。同時に受けられるクエストの数には限りがあるので、キャンセル不能で難易度が高いクエストを受ける際はよく考えること。

●クエスト達成までの流れ

ギルドでクエストを受注する
受注したいクエストは未契約のものから選ぶ。キャンセルの可否はこの時点でわかるので注意。

目的達成のために行動する
達成への行動は戦闘以外にも、特定のアイテムを集めたり配達するなど、クエストによってさまざま。

目標達成を報告し報酬を得る
クエスト達成後は必ずギルドに報告。これでようやく報酬が受け取れ、新たなクエストも発生する。

勇者セシル様の
ワンポイントアドバイス ⑧

新しいクエストが出ない?
サボってんじゃないの～?

「たとえばクマが暴れていたとき、生まれたばかりの赤ん坊に退治を頼む人はいると思う? ギルドと契約したばかりの冒険者パーティに、難しいクエストを回さないのはそれと同じこと。クエストが少ないうちはえり好みせず、やれるものからこなしていけばいいよ。フテ腐れているヒマがあったらお仕事お仕事、ってね♪ただ肝心の依頼が尽きてしまえば、さすがのギルドもお手上げ状態。そんなときはギルドのことは一時忘れよう。時が経てばまた依頼はやってくるよ!」

一部のクエストは続きモノになっており、順番にこなす必要がある。名前が似ているクエストには注意。

戦闘システム
BATTLE SYSTEM

戦闘全般のゲームシステムに関して、データを交えて解説する。個性的な戦闘システムのポイントを理解して、強敵を打ち破るための突破口を見つけ出そう。

戦闘の基礎知識

◆冒険における戦闘の役割

冒険の行く手にはつねに敵が待ち構えている。彼らと戦って撃破しなければ、先へ進むことは到底不可能。覚悟を決めて戦闘をこなしていこう。ほとんどの戦闘は、以下に紹介する手順に沿って進められる。エンカウント以外でアクションを必要とする場面はないので、あわてず考えて最適な戦法をくり出し敵を倒そう。各行動の詳細については参照ページも確認してほしい。

●基本的な戦闘の進み方

エンカウント (→P11)

モンスターシンボルに触れるとエンカウントし、戦闘に突入する。接触の仕方によって有利不利が発生するので注意。ボス戦など特殊状況では、イベントから続けてエンカウントする場合もある。

立ち止まっていても戦闘になる。有利になる接触を目指そう。

行動選択 (→P36)

戦闘はターン制で進むが、ターンの最初に味方の戦闘行動を選択する。AP(行動力)を自由に割り振って、取るべき行動を決めよう。

行動を決定するまでは戦闘は止まっているので急ぐことはない。じっくり考えて最適な戦闘行動を選ぼう。

行動実行 (→P37)

行動を決定すると、敵と味方が戦闘を自動的にくり広げる。敵へのダメージと味方の被害を見極めて、つぎのターンの行動選択に役立てよう。

効果が薄い戦闘行動は控えて、敵の弱点を見つけたら次回はそこを突く。戦況観察も大切な行動のひとつ。

戦闘終了 (→P58)

敵と味方どちらかのキャラクター全員が戦闘不能か石化状態(→P54)になると戦闘は終了。敵が全滅すれば戦闘報酬を得られる。味方が全滅すれば、一部イベント戦闘を除いてゲームオーバー。

戦闘により得た報酬でキャラクターを強化。次戦に備えよう。

キャラクターのパラメータ

敵と味方、双方のキャラクターが持つ戦闘能力は、能力値であるパラメータの数値によって示される。そのためパラメータを確認すれば、キャラクターの長所や短所をおおよそつかむことができる。以下はキャラクターパラメータの種類と、それぞれの役割や影響する要素の解説だ。これらを覚えることでキャラクターの特徴を理解し、戦闘行動選択に役立てよう。

パラメータの種類と役割

LV	キャラクターの総合的な強さを示し、高いほど優れた戦闘力を持つ。また一部の戦闘行動にも影響。
EXP	戦闘経験値。一定値獲得すると味方キャラクターのLvがアップ、同時に特定パラメータも上昇する。
HP	キャラクターの生命力。ダメージを受けると低下し、ゼロになると戦闘不能に陥るため非常に重要。
MP	光召術が使える回数。左からLv1、2、3、4の光召術に対応。ゼロになるとそのレベルの術は使えない。
SP	味方キャラクターが持つパラメータ。エクセルアクト(→P42)はこれを技ごとに決まった量だけ消費し発動する。
RP	ラルクだけが持つパラメータ。最大値までためることによりログレス(→P44)の力を解放できる。
ATK	キャラクターの攻撃力。物理攻撃によって与えられるダメージ量に関係するため、戦闘での活躍に直結する。
DEF	キャラクターの防御力。高いほど物理攻撃を受けた際のダメージを抑えられ、長時間戦える。
MGC	おもに光召攻撃の威力に影響し、高いほど与えられるダメージが増える。光召術を使わせる際は注意。
RES	高いほど光召攻撃によるダメージを抑えられる。加えて回復系光召術の回復効果にも影響する。
SPD	キャラクターの速度。あらゆる戦闘行動の実行速度に関係するため、高いほど活躍が期待できる。
LUK	運のよさを示し、運が関わる行動に大きく影響。宿屋に泊まったり戦闘のたびに数値が変動する。
属性耐性	基本属性による攻撃に対する抵抗の大きさ。高ければ属性に耐性を持つが、低ければ弱点となる。

属性耐性は＋－のゲージで示される。－側の属性攻撃には注意。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑨

強化アイテムは賢く使ってよね!

「強くなりたきゃひたすら戦ってレベルアップ！　それが勇者道だと思うけど、楽したいって気持ちはわからなくもないかな。手っ取り早く強くなりたいなら、パラメータを上げる薬を使うといいよ。ただし非売品だから使い過ぎには注意すること。それと途中でいなくなりそうな人には、ムダになるから使わないほうがいいかもね(笑)。……誰って、スグ逃げちゃう誰かさんのコトだよ。そんなに気になるなら鏡でも見てみれば？　あらら、ホントに鏡探しに行っちゃったよ……」

変動するLUKを上げるアイテムも、使いどころが肝心。ボス戦のような正念場に向けて集中使用するといい。

戦闘行動

◆行動と戦闘メニュー

戦闘において味方キャラクターがとれる行動は数多く存在する。敵の強さや味方の実力などを考えて、状況に合ったものを使いわけていくことが、戦闘に勝利するための第一歩といえよう。そのためには、もっとも基本となる戦闘メニューから選択できる戦闘行動について、あらかじめ知っておくことが大事だ。右にまとめた戦闘メニュー項目紹介で、行動の効果を確認しよう。なお戦闘ターン開始直後は、必ず"戦闘行動一覧"が表示された状態になっている。それ以外の行動を実行したければ、十字(またはL)ボタンを押して戦闘メニューまで戻すこと。また項目が暗くなっている行動は実行できないので注意してほしい。

戦闘メニュー項目

行動選択
キャラクターに戦闘行動をとらせる。行動の詳細は次ページを参照。ただし行動実行にはAPが必要。

作戦設定
キャラクターに与える作戦(→P41)の内容を確認したり、設定を変更できる。状況に応じて利用しよう。

ステータス
キャラクターのパラメータや状態を確認できる。戦闘画面表示より詳細な情報が欲しいときに選択しよう。

逃走
戦闘から逃げる。出撃キャラクターのLUK平均値が高いと成功しやすいが、ボス戦などからは逃走できない。

◆AP(行動力)とは

APは戦闘行動に必要な数値で、出撃キャラクターの合計を全員で共有して使う。戦闘中は右のAP表示をつねに確認しよう。以下に戦闘行動とAPの変化について解説する。

AP表示が示すもの

❶ 現在のAP
❷ チーム基礎AP
❸ チーム回復AP
❹ APゲージ

戦闘行動とAPの変化

戦闘開始直後

キャラクターは基礎APと回復AP、2種類のAPを備えている。その合計値をそれぞれチーム基礎AP、チーム回復APとして全員で共有し戦闘行動に用いる。ただし戦闘開始直後の現在AP値は、モンスターシンボルとの接触状況で右のように変化する。

通常時

現在AP=
チーム回復AP

襲撃時

現在AP=
チーム基礎AP

敵襲時

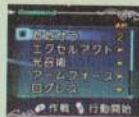
現在AP=
チーム回復AP÷2

行動選択後

戦闘行動を選ぶと、実行に必要なAPが現在APから引かれ、これがゼロになるまでは行動選択できる。全員で行動してもいいし、ひとりで集中使用することも可能。

行動項目の横に消費APが表示。

行動決定後

行動を決定するとそのターンの戦闘が行なわれ、APが減る。つぎのターンでは残ったAPにチーム回復APぶんのAPが加算され、再び戦闘行動を選択。

チーム基礎APが回復の上限値になる。

キャラクターの戦闘行動

戦闘において個々のキャラクターは、以下に紹介する8種類の行動を実行できる。各行動の役割を知っておき、敵の強さや戦況に応じて最適な行動を選んで実行しよう。ただしどの行動も、実行すると必要APぶんのAPを消費する。行動を選んだ結果、現在APがゼロを下回る場合、それ以上行動を選ぶことはできなくなる。ムダな行動は極力控えよう。とはいえAPを残し過ぎても、チーム基礎APを超えた量のAPをためられるわけではない。消費と回復の収支を考えて、APを効率よく使っていくのが勝利への第一歩だ。

名称横にあるAP表示が矢印になっている行動は、さらにサブメニューから選択する。なお名称が暗い行動は選べない。

戦闘行動の種類と特徴

たたかう (→P38)

装備している武器を使って敵に物理攻撃を加える。もっとも基本となる攻撃行動。通常タンデム(→P49)が発生すると効果が増大する。

必要AP:2

光召術 (→P22)

キャラクターが修得している光召術を使う。効果はもちろんだが、消費APも術によって違うので、状況をよく見定めてから使う術を選ぼう。

必要AP:術ごとに異なる

ぼうぎょ (→P53)

守りを固めて敵からの攻撃に備える。防御中はあらゆる攻撃によるダメージが半減されるため、強敵との戦闘ではとくに重要な戦闘行動となる。

必要AP:2

待機／移動

戦闘フィールドを移動したり、その場で待つ。敵の範囲攻撃から逃れたり、回復行動の効果範囲に味方を入れたいときなどに活用しよう。

必要AP:1

エクセルアクト (→P42)

修得しているエクセルアクトを使う。エクセルアクト使用には、APだけでなくSPも必要になるので、そちらの残量も確かめておくこと。

必要AP:エクセルアクトごとに異なる

アームフォース (→P14)

武器にセットしたコマンド系ピースに宿るアームフォースを起動する。アームフォースはアームタンデム(→P50)発動でさらに強力になる。

必要AP:アームフォースごとに異なる

ログレス (→P44)

ラルクのみ実行可能で、同調しているログレスの力を解放する。大量のAPと最大値までためたRPが必要なので、使いどころに注意しよう。

必要AP:チーム基礎AP×0.75

アイテム (→P12)

回復アイテムや戦闘用アイテムを使う。アイテムの効果は光召術などと違い使用者の能力に影響されないので頼れる。所持数には気を配ろう。

必要AP:アイテムごとに異なる

◆ターンカード

行動を選択すると、戦闘画面右下にキャラクターの姿が記されたカードが並んでいく。これがターンカードで、実際の行動は並んだカードの左端から順番に実行される。さらにターンカードには、以下のカードアイコンがいっしょに記される。そのためターンカードの順番とアイコンを見れば、誰がどのタイミングで、どんな戦闘行動をとるかの予測が可能だ。戦闘行動を考える際は、ターンカードの状態も参考にしよう。

ターンカードの並びには敵も加わる。敵より早く行動したければ、カードが極力左に配置される行動を選ぼう。

●カードアイコンが示す行動

戦闘行動とアイコンは右のように対応している。つまり敵の行動も、アイコンからある程度まで読み取ることが可能だ。敵の強力な攻撃の直前に"ぼうぎょ"のカードが並ぶようにするなど、さき読みして対策を立てるのに利用しよう。なおエクセルアクトのアイコンは、敵の場合だと特技を使うことを示している。

たたかう

光召術

ぼうぎょ

待機／移動

エクセルアクト（特技）

アームフォース

ログレス

アイテム

◆行動順とターンカード

すべての戦闘行動には実行にかかる待機時間と、実行後つぎの行動まで動けなくなる硬直時間とが設定されている。このふたつの時間にSPDなどが影響して行動順、つまりターンカードの順番が以下のように決定する。右はおもな戦闘行動にかかる時間をまとめたもの。光召術などは個々に違うのでデータを参照してほしい。

●各種行動に要する時間

行動	待機時間	硬直時間
たたかう（味方）	S	S
たたかう（敵）	S	A
待機／移動	S+	A
ログレス開放	A	B
アイテム	S	A

●行動順の決まり方

戦闘行動の待機時間と硬直時間から、実際に行動順が決まる様子をモデル化すると以下のようになる。行動基準点を出発点に、各行動にかかる時間によって順番が決まる様子がわかるだろう。実際にはこの時間にキャラクターのSPDや状態など、さまざまな要素が影響して順番が決まっていく。

戦闘行動の流れ

ここからは実際の戦闘において行動順番がどのように決まり、戦闘が進んでいくかを具体例を挙げて解説する。わかりやすくするために敵と味方、双方1体ずつが行動した場合を想定しているが、実戦においてはさらに大勢のキャラクターが入り乱れて戦うため、状況はより複雑になる。細かい要素に囚われるのではなく、順番の影響に焦点を絞って戦闘行動を決めていこう。

戦闘の進み方例

行動選択直後

傷ついた味方のため最初に回復アイテムを使い、光召術→攻撃と続ける予定。敵は2回行動、しかも最初に何らかの特技を使うことがわかる。

1手目～2手目

1手目で回復させた味方が、敵の最初の行動で狙われてしまう。ここでの被害は小さいが、強敵相手だと先回りしての回復が非常に重要になる。

3手目～4手目

3手目、光召術で攻撃するが倒し切れず、4手目の敵攻撃を許す。だが強力な攻撃を選べば3手目が敵の番になる可能性もある、難しい局面だ。

5手目以降

敵の行動は4手目で終了。こちらは残していた3回の行動で敵を撃破する。このようにたった一度の戦闘であっても、行動順の影響は大きい。

行動の効果範囲

攻撃や回復など、キャラクターに働きかける戦闘行動には効果が及ぶ範囲が決まっている。単体または全体が効果範囲になる行動は気にする必要はないが、以下に紹介する3種類の効果範囲を持つ戦闘行動は、目標や使う場所を考えることが大切。移動を利用して、より多くの目標を効果範囲に入れられる場所を狙おう。逆に敵の攻撃効果範囲に入りそうな場合も、味方が散らばるように移動すると被害を抑えられる。

効果範囲は青いワクの中で示される。また効果内キャラクターのターンカードが明るくなることでもわかる。

特殊な効果範囲

円形

対象を中心にした一定距離内に効果が及ぶ範囲。攻撃関係の光召術やエクセルアクトに多い。対象が使用者固定の場合は移動をうまく使うこと。

直線

対象と使用者を結んだ直線の、左右ある程度の幅まで効果が及ぶ範囲。敵を入れる場合は、一直線に並んだ敵の後方を狙うと効率よく入れられる。

扇形

使用者の前方、左右ある程度まで効果が及ぶ範囲。直線範囲より距離は短いが、横方向への影響力が大きい。敵が使う場合は味方を散開させせよう。

協力攻撃と効果範囲

味方キャラクターが"たたかう"を実行するときに、時折別の味方が追加で攻撃を行なってくれることがある。これは協力攻撃という通常タンデム(→P49)の一種で、リスクなしにダメージ増加が期待できるお得な攻撃。協力攻撃は"たたかう"による攻撃が届く範囲で、味方が攻撃した場合にのみ発生する可能性がある。味方同士を近づかせて乱戦状態に持ち込もう。ただし敵の範囲攻撃に巻き込まれやすい点は覚悟。

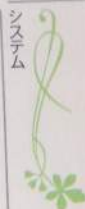
協力攻撃中はアームフォースの効果は出ないものの、単純に与えるダメージが増えるのでありがたい。

協力攻撃を発生させるポイント

銃使いを出撃させる

銃は"たたかう"による攻撃範囲が非常に広く、使い手を入れておけば協力攻撃が出やすい。

親近度の高い者同士を出撃させる

味方キャラクター同士の親密さを示す隠しパラメータ、親近度が高いと発生確率が上がる。

作戦設定と行動

味方キャラクターに戦闘行動をとらせるには、プレイヤーがひとつずつ行動を決める以外に作戦を利用する手がある。作戦を与えると独自の思考パターンに基づき行動が決定、そのまま自動的に戦闘が行なわれる。敵が弱く厳密な行動選択が必要ない状況ならば、作戦に頼るのもいいだろう。作戦の種類と行動傾向については、以下を参照してもらいたい。なお作戦の内容はキャラクターごとに変更できるが、誰かには作戦を与えない、という使い方はできないので注意。

作戦の種類と行動傾向

作戦	行動傾向
おまかせ	現状に最適な行動をとる。普段はこれを設定しよう。
撃破優先	倒しやすい敵を狙い、頭数を減らす攻撃のみ行なう。
光召術優先	基本は"おまかせ"だが、より多く光召術を使おうとする。
光召術禁止	光召術をいっさい使わない。それ以外は"おまかせ"と同じ。
回復優先	"光召術禁止"と同じ思考だが回復光召術だけは使用する。
温存優先	エクセルアクトを使わない以外は"回復優先"と同じ。
たたかう	"たたかう"のみ行なう。消耗を防ぎたければこれを設定。

ゲストキャラクターの行動

ストーリーを進めていると、一時的にゲストキャラクターが一行に加わることがある。このゲストキャラクターが同行しているとき戦闘が起きると、出撃メンバーとともに戦ってくれる。味方が4人になるため心強いが、ゲストキャラクターの行動はプレイヤーが設定することはできず、つねに作戦の"おまかせ"を与えた状態になっている。ゲストキャラクターの行動には頼らず、出撃メンバーだけで戦う心構えで挑もう。

ゲストキャラクターが傷ついたらこちらから回復してやろう。自己回復を期待し思惑が外れると危険になる。

勇者セシル様の ワンポイントアドバイス ⑩

作戦を利用すればラクラク戦えちゃうよ!

「作戦指示を出してると、なんだか偉くなったみたいで気分いいんだよね～♪これぞ勇者の醍醐味! っていう感じがするよ。ただ、みんな勝手に行動しちゃうことも多いから、作戦が嫌いっていう人も多いらしいね。そんなときは行動選択の途中で、作戦を与えてみるといいよ。たとえば確実にHPを回復させたいときは、さきに回復アイテムを使う指示をしておいて、そこから作戦指示に切り替え。こうすればアイテムを使ったあとで、作戦に従って戦ってくれるから楽ちん～。」

ピンポイントで攻撃や回復をさせつつ、作戦指示で楽ができる。スピーディーに戦闘を進めたいときに便利。

エクセルアクト

◆優れた効果を秘めた特技

エクセルアクトとはキャラクターが修得できる固有の特技のこと。攻撃以外にも回復や補助効果を備えたものが揃っており、戦闘での切り札になり得る。以下に紹介するエクセルアクトの系統と効果の違いを理解して、戦闘で使いこなそう。詳細な効果についてはキャラクターデータ(→P60)を参照のこと。さらにエクセルアクトを使うとタンデムコネクト(→P48)によって、より強力な攻撃を発動させることも可能だ。

キャラクターはひとりにつき最大7つのエクセルアクトを修得できる。効果を覚えて的確に使いこなそう。

●エクセルアクトの系統と効果

**攻撃系
エクセルアクト**

敵にダメージを与えられるエクセルアクト。効果範囲が広かったり、特定の属性を持っているなど特殊な効果が付加されたものが多い。敵の状態や弱点に合わせて使えば、一撃で勝利することも可能。

**回復系
エクセルアクト**

味方のHPや状態異常(→P54)などを回復させられる。光召術にも同様の効果を持つものは多いが、こちらを使えばMPを温存できる。アイテム補給が難しい長時間の探索などで活用すると役に立つ。

**補助系
エクセルアクト**

一時的にパラメータを高めたり、属性耐性を持たせる効果のあるエクセルアクト。非常に有用だが、効果範囲が使用者のみ、または使用者の周囲に限定されるものばかりなので、使いどころに注意したい。

◆エクセルアクトの修得

キャラクターは新たなエクセルアクトを戦闘中に修得する。キャラクターのレベルが一定レベルに達した状態で何らかの戦闘行動をとろうとすると、新たなエクセルアクトが起動し修得することが可能だ。ただしこのときは次項で解説するSPを消費しないものの、思惑とは異なるエクセルアクトが出るため、時として危険な状況に陥りかねない。修得が予想される場合は、安全な状況で修得を済ませておいたほうが無難だ。

回復したいときに攻撃系を修得したりすると危険。キャラクターデータで修得レベルを確認して備えよう。

◆エクセルアクトの発動

他の戦闘行動と同様に、エクセルアクトも行動選択時に使いたいものを選ぶことで発動できる。ただしこのときAPと同時に、SPというエクセルアクト発動に必要なパラメータも消費する。高レベルで修得できるエクセルアクトは優れた効果を持つ反面、大量のSPを消費するため連発できない。状況次第ではあるが、少ないSPで使えるエクセルアクトを連発するほうが効果的な場合もあるので、SP残量を考えて利用しよう。

SPを100%使うエクセルアクトと、50%使うものの連続使用、どちらがいいかは敵や戦況に左右される。

◆SPのため方

エクセルアクト発動に欠かせないSPは、戦闘中に行動することでたまっていく。戦闘行動とSPの上昇量については、以下の表を参照してもらいたい。積極的にエクセルアクトを使いたければ、よりSPがたまりやすい行動を重視して選択しよう。もっともSPがたまるのは敵からダメージを受けた場合だが、全快状態から瀕死になるほどのダメージを受けなければ最大値の30%上昇は見込めない。リスクが大き過ぎるので狙わないほうがいいだろう。ちなみに、SPの最大値は100%でそれ以上は増えない。100%になったら、それ以降の行動によるSP増加分をムダにしないためにも積極的にエクセルアクトを使っていくといい。

●戦闘行動とSP上昇量

行動内容	SP上昇量	備考
行動が実行された	0.5%	行動の実行直後に上昇する。ターン終了時にも0.5%程度上昇
ダメージを受けた	0～30%	最大HPに対するダメージ割合から上昇値が決まる
ダメージを与えた	5%前後	数値は基準値で、LVとATKの数値で変動。 光召術でダメージを与えた場合は上昇量が半減する
光召術を使用した	3.0%	ダメージの発生しないものの場合
アームフォースを使用した	2.0%	ダメージの発生しないものの場合
アイテムを使用した	2.5%	―

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑪

エクセルアクトを使っても休んでちゃダメだよ!

「エクセルアクト一発でどかーん！　と敵を蹴散らすと、なんだかひと仕事終わったって気分になるよね。え？　あとは若い者に任せる？　何オジサンくさいこと言ってるのかなぁ、この剣……光召術師サマは。エクセルアクトを使った直後ってことは、それだけSPも減っちゃってるんだよ？　もしもこのあとすぐに敵の猛反撃がきたら、対処できないかもしれないじゃない。エクセルアクトのあとほど余計に行動して、SPをため直さないとね。」

APが許すなら攻撃系エクセルアクト直後に"たたかう"を選択。SPを急いでため直し、不測の事態に備える。

ログレス

◆ロゴスの力を秘めた者たち

ログレスは本作の世界観とストーリーに関わるカギとなる存在。そんな彼らは戦闘においても重要な役割を担っている。主人公のラルクはログレスと契約を結ぶことで、彼らが持つ力の一端をその身に宿せるようになるのだ。そのためにはまず、契約したログレスとの同調が必要。メニュー画面で同調するログレスを最大3体選択しよう。以降で解説するふたつの効果は、同調したログレスのもののみ受けることができる。

ログレスとの契約方法はストーリー攻略(→P141)を参照。戦って勝つことにより契約できるケースが多い。

◆ログレスの開放効果

同調しているログレスが秘めた力は、戦闘中一時的に解き放つことができる。これがログレスの開放効果だ。詳しくは次ページ以降のログレステータで解説するが、いずれも戦況を一気に覆すほどの強烈な力を持つ。ただし開放効果の発動には、チーム基礎APの約3/4という大量のAPと、最大値までたまった専用パラメータのRPが必要。RPは以下の要因により変化するので、できるだけRPが増加する行動を実行しよう。

開放効果を発動するとRPを使い切ってしまう。開放効果の使用は、戦闘中一度が限界と考えておこう。

●RPの変化要因

RPの増加

RPは以下の行動で増加する。最大値は1000なので、ターン経過だけでためようとすると60ターン以上かかる。地道に戦闘を重ねよう。

RPが増加する行動

行動	RP増加量
戦闘に勝利する	64
戦闘ターンが経過する	16
敵を倒す	8

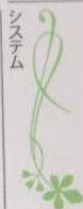
RPの減少

開放効果を発動するとRPがゼロになる。また、ラルクが戦闘不能になると、現在値の約3/4に減ってしまう。ラルクのHPには注意を払うこと。

RPの変動

属性がつく行動をすると、以下の補正値に基づきRPが増減する。複数のログレスと同調しているときは補正値の平均で変動量が求められる。

属性行動とログレス別RP変動率

ログレス名	火属性	水属性	風属性	土属性
シムマフ	50	0	50	0
ギルダブ	50	0	0	50
バビルサグ	0	0	100	−50
アルル	0	50	0	50
アブシム	0	0	0	0
グラ	0	0	−50	100
スクイル	−50	100	0	0
クドアンヌ	0	0	0	0
ウルグラ	100	−50	0	0
バネトゥ	0	0	0	0
ルフンガ	0	0	0	0
マシュガル	0	50	50	0

◆ログレスとの同調効果

ラルクがログレスと同調していると、彼のパラメータもログレスの影響を受けて変化する。この同調効果によりどの程度パラメータが変化するかは、以下のログレスデータを参照してほしい。なお複数のログレスと同調していると、パラメータ変化量は平均化される。目的のパラメータをピンポイントで高めたければ、同調するログレスの数を絞ったほうがいいだろう。

●同調効果の一例

シムマフ、ギルダブ、バビルサグと同調した場合

3体の同調効果を平均するとパラメータ変化量はATK+6、DEF+3、MGC+6、RES+4、SPD+8とシムマフ1体より低下。高い同調効果を得るか、それとも開放効果の選択肢を増やすか、考えよう。

属性耐性は加算されるだけなので、そちらが目的ならば安心。

◆ログレスデータ

ここからは全12体のログレスが持つ能力を、データとともに紹介する。開放効果から考えればできるだけ多くのログレスと同調するほうがいいが、同調効果から見ればマイナス面も存在する。パラメータが低下するログレスとの同調には注意。逆に低下量も平均化されることを見越して、他のログレスをいっしょに同調させるのも有効。なおストーリーの流れで契約できるログレスは9体まで。残る3体のログレスは、特定のイベントを発生させなければ契約できない。

●ログレスデータの見方

- ・開放名称 …… ログレス開放を発動した際に表示される名称
- ・名称 ……… ログレスの名称
- ・契約方法 …… ログレスとの契約イベントが発生する、進行チャート上の番号と契約の方法。なお競合ダンジョンで契約できなかったログレスは、Chart100をクリア後に契約することができる
- ・開放効果 …… ログレスの開放によってもたらされる効果
- ・同調効果 …… ログレスと同調した際に変化する、ラルクのパラメータ。複数のログレスと同調した場合は基礎AP、回復AP、属性耐性変化はそのまま加算。それ以外のパラメータは変化量の平均値が適用される

●ログレスデータリスト

解放の光輝　シムマフ

契約方法：Chart5で契約

開放効果：敵全体に光属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
10	6	10	7
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
8	0	0	0
火	水	風	土
1	0	1	0

支配の静寂　ギルダブ

契約方法：Chart100でアルスから譲り受ける

開放効果：敵全体に闇属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
8	4	8	5
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
6	0	1	0
火	水	風	土
1	0	0	1

天威の疾風 パピルサグ

契約方法

天衝塔ザイフェルト
(競合ダンジョン1～3で契約)

開放効果

敵全体に風属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
0	0	0	0
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
12	0	0	0
火	水	風	土
0	0	2	-2

深慮の瑠璃 アルル

契約方法

レゾルベント大氷壁
(クドアンヌ、マシュガルと契約済なら契約可能)

開放効果

敵全体に氷属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
13	8	13	9
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
10	0	0	0
火	水	風	土
0	1	0	1

審判の時空 アブシム

契約方法

Chart100でアルスから譲り受ける

開放効果

敵全体に無属性ダメージを与え、確率で戦闘不能状態にする

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
14	-4	14	-3
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
0	0	0	0
火	水	風	土
0	0	0	0

剛直の境界 グラ

契約方法

エブル遺跡
(Chart36で契約)

開放効果

敵全体に土属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
0	10	0	0
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
0	0	0	0
火	水	風	土
0	0	-2	2

怒濤の帰結 スクイル

契約方法

ソリトン鍾乳洞
(競合ダンジョン1～3で契約)

開放効果

敵全体に水属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
0	0	0	10
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
0	0	0	0
火	水	風	土
-2	2	0	0

機知の曖昧 クドアンヌ

契約方法

繊月の宿
(Chart98以降に契約可能)

開放効果

味方全体に光召無効効果を与える(2ターン)

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
-10	-6	-10	-8
SPD	LUK	基礎AP	回復AP
-7	50	0	0
火	水	風	土
0	0	0	0

勇猛の宿命 ウルグラ

契約方法

エルゴード火山
（競合ダンジョン1～3で契約）

開放効果

敵全体に火属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
15	0	0	0
SPD	**LUK**	**基礎AP**	**回復AP**
0	0	0	0
火	**水**	**風**	**土**
2	-2	0	0

守護の矜持 バネトゥ

契約方法

廃都ヒルベルト
（競合ダンジョン1～3で契約）

開放効果

味方全体に物理無効効果を与える（2ターン）

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
-15	8	-15	9
SPD	**LUK**	**基礎AP**	**回復AP**
0	0	0	0
火	**水**	**風**	**土**
0	0	0	0

純潔の楽師 ルフンガ

契約方法

トバジオン付近の海岸
（Chart40で契約）

開放効果

味方全体のHPを完全回復、状態異常と能力値ダウン効果を回復させる

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
0	0	15	0
SPD	**LUK**	**基礎AP**	**回復AP**
0	0	0	0
火	**水**	**風**	**土**
1	1	1	1

孤高の閃光 マシュガル

契約方法

空中
（Chart98以降に契約可能）

開放効果

敵全体に雷属性ダメージを与える

同調効果

ATK	DEF	MGC	RES
-17	-11	-16	-12
SPD	**LUK**	**基礎AP**	**回復AP**
-8	0	0	1
火	**水**	**風**	**土**
0	0	0	0

勇者セシル様の ワンポイントアドバイス⑫

「ログレスってまるで人間みたいだよね～。性格も違うし、けっこうおしゃべりなのもいるし。なかでも極めつけの変人、じゃなくて変ログレス(?)がアルル、クドアンヌ、マシュガルなんだって。他のログレスと違ってどこにいるかわからないから、とにかく世界中捜すしかないね。それに多分、相当強いだろうから覚悟を決めとかないと。それにしてもラルクはいいなぁ。全部で12体もいるなら、あたしにも1体くらい分けてよ～。もちろん勇者にふさわしいヤツをね!」

3体の隠しログレスとの契約イベントはストーリー終盤(→P298)。十分に戦力を蓄えてから挑もう。

タンデムコネクト

◆強力な連携行動

キャラクターが扱う戦闘行動は、そのままでも十分役に立つ。だがある条件が揃うと、行動使用時にタンデムコネクトが発生し、行動の効果が強化されるのだ。発生してもしなくても消費するAPは変わらないため、極力タンデムコネクトを狙っていくべき。ただしタンデムコネクトを発生させるには、以降で解説するように特定の条件を満たさなければならない。しっかり確認してタンデムコネクトを活用していこう。

タンデムコネクトが起きると効果が増幅されたり、複数の行動が連携する。形式はさまざまだがどれも成果は大きい。

◆タンデムコネクトの系統と種類

タンデムコネクトは参加する人数と、もととなる戦闘行動によって、以下の系統と種類に分類される。種類ごとのタンデムコネクト発生方法については、次ページ以降を確認してほしい。なお下表で"×"がついている系統と種類の組み合わせでは、タンデムコネクトを発生させられない。戦闘中にムダな行動をくり返すことがないように、これらの組み合わせには注意しよう。タンデムコネクトは、同一の対象に行動を重ねていることが条件となることを覚えておこう。

●コネクトタイプと実行可能なタンデムの種類

	シングルコネクト 単独で実行するタンデムコネクト。実行キャラクターの能力が効果に大きく影響する。	パーティコネクト 複数の味方で実行するタンデムコネクト。能力を補い合えるため効果が安定しやすい。
通常タンデム	複数回の"たたかう"を同じ相手に一度にくり出す、連続攻撃が可能に。	味方の攻撃を援護する協力攻撃が可能。発動は確率に左右される。
光召タンデム	同じ光召術の連続使用で、効果が強化された増幅光召術が発動する。	複数の味方が同じ光召術を使うことにより、増幅光召術が発動。
レイストーンタンデム	使う光召術と同じ属性のレイストーンがあると増幅光召術に変化。	シングルと同条件で発動するが、参加人数が多いぶん効果が大きい。
アームタンデム	特定アームフォースとコマンドを連続でセットすると発動。	複数のキャラクターで条件を揃えてもアームタンデムは発動しない。
エクセルアクトのタンデムコネクト	ひとりでエクセルアクトを連続使用しても効果は変化しない。	味方3人が攻撃型のエクセルアクトを連続使用すると発動する。

タンデムコネクトの発生条件

協力攻撃を除き、タンデムコネクトは複数の行動が連携して発動する。そのため必要な行動が連続で使用されなければ、タンデムコネクトは発生しない。以下にタンデムコネクトの実行例を紹介するが、とくにパーティコネクトは必要行動の途中で無関係の行動が割り込むと失敗する。タンデムコネクトを狙うなら、ターンカードの順番を確認して必要行動がつながるようにしよう。

タンデムコネクトの実行例

発動が成功するケース

以下の状況だと、味方のエクセルアクトを示すターンカードが3枚連続で並んでいるため、連続実行後にタンデムコネクトが発動する。

〈実行行動〉 エクセルアクト×3→エクセルアクトのタンデムコネクト発動

発動に失敗するケース

こちらの場合はラルクの行動が味方の行動回数、種類と合致していない。このままではタンデムコネクトが出ないので、順番調節が必要。

〈実行行動〉 たたかう(ラルク)→エクセルアクト(レスリー)→エクセルアクト(リフィア)→エクセルアクト(ラルク)

通常タンデム

通常タンデムは"たたかう"実行で生じるタンデムコネクト。キャラクターひとりの場合、"たたかう"の連続使用で敵1体を攻撃すると、攻撃がつながり"連続攻撃"になる。連続攻撃の威力は普段と同じだが、行動に必要な時間が短縮されるため先手を取りやすい。4回までつなげられるので、敵の状況に合わせて回数を変えよう。複数の味方による通常タンデムは"協力攻撃"。こちらはP40で解説しているので参照のこと。

敵を"たたかう"で攻撃するなら、できるだけ連続攻撃を発動させること。散発的に攻めるより有利だ。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑬

仲良し同士で連携しまくろう!

「みんなの力を合わせてパワーアップ！　こういう熱い展開は、勇者の冒険には不可欠だよねぇ。ただ、やっぱりというか何というか、いくら仲間同士でも相性がよくないと、攻撃に協力してくれないことがあるみたい。光召術やエクセルアクトの連携を手伝ってくれるときも、いまひとつ威力が上がらない感じがするっていうか。無理に仲良くしろってわけじゃないけど、気をつけたほうがいいかもね。大丈夫、いっしょに冒険していれば、きっと最後はみんな仲良しになれるよ!」

キャラクター同士の親近度は、協力攻撃の発生と連携レート(→P50)に影響。出撃メンバーを決めるときは注意。

◆光召タンデム&レイストーンタンデム

対象に同じ光召術をひとりまたは複数のキャラクターで使うと発生するのが光召タンデムで、光召術と同じ属性のレイストーンが存在する際発生するのがレイストーンタンデム。どちらも通常の光召術を増幅光召術に変化させる。変化の詳細は光召術データ(→P25)を参照のこと。また増幅光召術発動時には、効果の増幅量を示す連携レートが表示される。連携レートは以下の要素により変化するので注意しよう。

味方と協力しつつレイストーンも利用すると、連携レートがすさまじい数値になり光召術の効果は数倍にもなる。

●光召タンデム&レイストーンタンデムの連携レート

光召タンデム

シングルコネクトの場合は光召術と同属性のジェム数、パーティコネクトならば参加人数とキャラクター同士の親近度で連携レートが決定。

レイストーンタンデム

光召術と同じ属性のレイストーンが多いほど連携レートが増加。逆に火と水、風と土のように反発属性のレイストーンがあると減少する。

◆アームタンデム

アームフォースとコマンドを以下に示す特定の組み合わせで連続使用すると、アームタンデムが発生する。これはキャラクターひとりでしか行なうことができず、さらにほとんどのアームタンデムはコマンドの順番が決まっているので注意して使おう。アームタンデムを狙おうとすると武器にセットできるピースが限られるが、それを上回る効果が期待できるので挑戦したい。

●アームタンデムデータ

名称	コマンドの組み合わせ			効果
強奪	盗む	たたかう	—	"盗み"を行ないつつ攻撃を加える。威力が大きい
慎重に盗む	盗む	盗む	—	成功確率が通常時よりも上昇した"盗み"を行なう
耐える	身代わり	ぼうぎょ	—	"身代わり"の際に受けるダメージを軽減できる
一生懸命かばう	かばう	ぼうぎょ	—	"かばう"の際に受けるダメージを軽減できる
全力DEFストック	DEFストック	DEFストック	—	"DEFストック"よりも効果量が上昇する
全力RESストック	RESストック	RESストック	—	"RESストック"よりも効果量が上昇する
鉄壁	DEFストック	RESストック	—	全て無効状態にする(順番が逆でも可)
癒しの励まし	応援	応急手当	—	状態異常回復+LVアップ+再生効果を同時にもたらす
深く罵る	罵倒	観察	—	"観察"しつつLVをダウンさせる。ダウン効果量が大きい
全力攻撃	溜める	たたかう	—	威力の高い物理攻撃を行なう
全力防御	溜める	ぼうぎょ	—	効果が上昇した"ぼうぎょ "を行なう
全力で溜める	溜める	溜める	—	効果が上昇した"溜める"を行なう
全力で変換	溜める	HPSP変換	—	変換量が上昇する
一生懸命応援	溜める	応援	—	"応援"のLVアップ効果量が上昇する
破壊の一撃	溜める	溜める	たたかう	威力の高い物理攻撃を行ない、特殊防御状態を破壊する
吸収攻撃	吸収	たたかう	—	HP吸収量の大きい物理攻撃を行なう
ＳＰ吸収	吸収	盗む	—	対象のHPとSPを吸収する
状態変化吸収	吸収	罵倒	—	対象をLVダウンさせ、HP及びすべての状態変化を吸収する
状態変化吸収+	吸収	維持	罵倒	"状態変化吸収"とほぼ同じだが、悪い効果の状態変化を吸収しない
みんなから強奪	全体攻撃	盗む	—	敵全体を"強奪"で攻撃する
みんなから吸収	全体攻撃	吸収	—	敵全体を"吸収攻撃"で攻撃する
生命の奇跡	命の変換	自己修復	—	対象の戦闘不能を回復するが、使用者は戦闘不能にならない

◆エクセルアクトのタンデムコネクト

味方及びゲストキャラクターのうち3人が、攻撃系のエクセルアクトを敵1体に対して使うと、エクセルアクトのタンデムコネクトが発生。光召タンデムと同様に連携レートが掛けられ、エクセルアクトの効果が増幅される。連携レートは参加したキャラクター同士の親近度によって、最大125%まで増加するので、強敵との戦闘で頼りになるだろう。ストーリーが進むと、以降で紹介する強力な特殊追加攻撃が出るようになる。

そのままでも優れた威力のエクセルアクトがさらに強化される。バラバラに使わず全員のタイミングを合わせよう。

◆トリニティアクト

ストーリーをChart24まで進めてから、エクセルアクトのタンデムコネクトを発動すると、エクセルアクト後に強力なトリニティアクトが追加攻撃として出る。トリニティアクトには以下の2種類があり、どちらが出るかは消費したSPの合計値で決まる。敵の弱点を考えて、使うエクセルアクトを選ぼう。なお次項のエクセルトリニティが使えるようになるまでは、消費SP合計200%以上でもジオインパクトが発動する。

発動時にはカットインが入る。トリニティアクトの威力にも連携レートが掛けられるので、参加者選びは大切。

●トリニティアクトデータ

トリニティアクト　**ミスティックフォーチュン**

属性	範囲	威力
水	単体	25
発動条件		
消費SPの合計値が150%未満で発動する		
効果		
対象に水属性のダメージを与える		

トリニティアクト　**ジオインパクト**

属性	範囲	威力
土	単体	100
発動条件		
消費SPの合計値が150%以上～200%未満で発動する		
効果		
対象に土属性のダメージを与える		

◆エクセルトリニティ

Chart33までストーリーを進めてからエクセルアクトのタンデムコネクトを起こし、さらに消費SPの合計が200%を超えていると、エクセルトリニティが発動する。これは味方キャラクターの奥義とも呼べる、非常に強力な攻撃方法。詳細はキャラクターデータ（→P60）で紹介しているので参照してほしい。参加者中もっとも早く行動したキャラクターのエクセルトリニティが発動するので、行動順番をよく考えよう。

すべて属性を持つので敵の弱点に合わせよう。なおこれを使えない者が最初に行動するとトリニティアクトが出る。

攻撃行動の性能

数ある戦闘行動の中でも、攻撃はその成果が勝敗に直結する、もっとも重要なもの。攻撃とそれがもたらすダメージの関係を頭に置いて戦えば、勝利が一層近づくだろう。攻撃とダメージの関係で大切なのは、攻撃の種類ごとに重要となるパラメータが異なる、という点。おもな攻撃種類には以下にまとめた6つがあり、重要パラメータの数値が影響してダメージ量が変化する。パラメータからキャラクターの得手不得手を知り、攻撃行動を選ぶ際の参考にしよう。

攻撃行動の種類と重要パラメータ

物理攻撃
（重要パラメータ…ATK、DEF、LV）

"たたかう"や多くのエクセルアクト、特技による攻撃が該当する。攻撃側ATKと防御側DEFが強く影響するので、できるだけ高めておきたい。

光召攻撃
（重要パラメータ…MGC、RES、LV）

攻撃側MGCと防御側RESが大きく影響。光召術と一部のエクセルアクト、特技が該当する。MGCが低いキャラクターはあまり狙わないように。

貫通攻撃
（重要パラメータ…LV、ATK、DEF）

基本は物理攻撃と同様だが、攻撃側LVが高いとダメージが増え、また防御側DEFの影響が小さい。守りの固い敵に対してはレベルを上げ挑もう。

複合攻撃
（重要パラメータ…MGC、RES）

こちらも基本的には物理攻撃と同じ。ただし攻撃にMGC、防御にRESが影響するため、パラメータに偏りがあってもダメージが安定しやすい。

ログレス
（重要パラメータ…LV、AP）

攻撃側のLVが防御側のLVより高いほど、発動時に消費するAPが多いほどダメージが増える。なかなか勝てないときはラルクを集中強化しよう。

割合ダメージ攻撃
（重要パラメータ…HP）

攻撃時点でのHPの何割分、というダメージを与える。命中した場合防ぐことはできないが、この攻撃だけで戦闘不能になることはない。

モンスターの種族とダメージ

敵対するモンスターは、植物系や魔法生物系というように、すべてなんらかの種族に属している。アームピースの中には特定の種族に対する攻撃ダメージを増加させる、特攻効果を備えたものがあるので、これを敵に合わせて武器にセットすると有利に戦えるだろう。ボス戦のような、長時間同じ種族の敵と戦う場合はとくに効果的だ。その場合特攻武器を持ったキャラクターは攻撃に専念させ、残りの味方が回復などでフォローするように戦うといいだろう。

ふたつの特攻効果を同時に持たせるとダメージは約25%も増加する。強力な攻撃を惜しまず使い攻めたてていこう。

◆属性とダメージ

特定の属性を持った攻撃方法によるダメージ量は、防御側の属性耐性によって変化する。属性耐性がプラス側にある属性の攻撃からはダメージを抑え、マイナス側にある属性攻撃を浴びるとダメージが増える。戦闘ではこれを頭に置いて攻撃を選ぼう。なお属性攻撃にはすべて属性影響度が設定されており、これが大きいほど属性耐性によるダメージ変化量も大きい。詳しくは以下のダメージ比較例を参照してもらいたい。

味方の属性耐性はおもに装備で変わる。マイナス側に働く装備はできるだけ控えるか、別の装備で補い合おう。

属性影響度によるダメージ比較例

行動とダメージ変化

属性影響度はエクセルアクトや敵特技は4、複合攻撃のエクセルアクトが6、光召術が8。同程度の威力の攻撃で弱点をつくと、影響度が大きいものほどダメージが増加。

エクセルアクト

エクセルアクト(複合)

光召術

◆ダメージが変化するおもな要因

攻撃によるダメージ量は、攻撃方法の威力やキャラクターのパラメータ以外に、戦闘中の行動やランダム要素でも変化する。攻撃時に確率で発動するクリティカルが出ればダメージは増加、逆に"ぼうぎょ"で守りを固めたり特殊防御状態を利用すればダメージを抑えられる。戦闘中の行動でダメージはある程度カバーできるわけだ。

ダメージが変化するおもな要因

ぼうぎょ

あらゆるダメージを半減させる。敵の攻撃力が跳ね上がる終盤戦では"ぼうぎょ"のタイミングが重要。

クリティカル

防御側パラメータを半減し、ダメージを約1.25倍にする。発生はランダムだがLUKが高いと確率が上がる。

勇者セシル様の ワンポイントアドバイス⑭

「人にはそれぞれ得意なことと苦手なことがあるよね。だけど連携行動を取らせたいときは、それに目をつぶらなきゃならないこともある。脳みそ筋肉～みたいな大男に光召術を使わせたり、か弱い女の子に敵を叩かせたり。みんなで同じ行動をとるのは大切だけど、それがベストってわけじゃない。得意なことを任せていたほうがのびのび戦えるし、結果もついてくるものなんだよ。……人任せなんて言ってるのはこ・の・口・か・な？　これは適材適所と言って欲しいね！」

パラメータと攻撃方法から、そのキャラクターの得意行動を把握。普段はその行動を優先して使わせよう。

状態異常と状態変化

◆状態異常

キャラクターの身体や精神状態は、戦闘行動の影響を受けてさまざまに変化する。状態異常とは文字どおりキャラクターの状態が異常をきたすことを示す。状態異常には以下に紹介する10種類があり、いずれも行動に悪影響を与えるものばかり。受けたら急いで回復させよう。

●状態異常の種類と特徴

混乱
自動的に行動し、味方を攻撃することもある。物理攻撃を受けるか時間経過、戦闘終了で回復する。

猛毒
ターン経過と行動実行でHPが少しずつ減る。戦闘が終わっても残るので、アイテムなどで回復を。

静寂
光召術とログレスの開放効果が使えず、戦闘終了後も残る。"たたかう"などでしのぐ手もある。

石化
身体が硬直し行動できなくなる。戦闘終了で回復するが、全滅の可能性があるので早めに回復を。

足止め
"たたかう"、"エクセルアクト"、"アームフォース"、"移動"が使用不能。ターン経過と戦闘終了で回復。

麻痺
行動に必要なAPが増える。長期戦になりやすくなるので注意。ターン経過や戦闘終了で回復。

病気
HPがいっさい回復しなくなる。戦闘不能に直結するのですぐ回復を。戦闘終了では回復しない。

睡眠
眠って行動不能になるが、チームのAPは低下しない。ダメージを受けたりターン経過で回復。

スタン
つぎに予定していた行動を取り消される。瞬間的に発生し、あとには残らない唯一の状態異常。

戦闘不能
HPがゼロになった状態。いっさい行動できず、戦闘に参加できない。戦闘終了でHPが1に戻る。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑮

こんな状態異常はまっ先に回復しよっ!

「ホント状態異常って、やっかいなモノばかりでやんなっちゃう！　いろんな種類のを与えてくる敵なんて、もう最悪だよ……。起きたことは仕方ないとして、複数の状態異常を受けたときは回復する順番が大切。ポイントはチームのAPが減るかどうか、だよ。APが減っちゃうと行動できるチャンスが減って、どんどんピンチになっていくからね。そんなわけで戦闘不能と石化は急いで回復すること。あと混乱は勝手にAPを使われちゃうからこれも優先しようね。」

強いキャラクターが混乱してしまうと、味方を攻撃して一気に全滅する可能性もある。油断せず回復しよう。

状態変化

状態変化はキャラクターの状態が変わるという面では状態異常と同じといえる。ただしマイナス面しかない状態異常に対して、こちらは戦闘面で有利に働くものと、不利に働くものとがあるため、利用しだいでは戦闘が楽になる。状態変化には変動型と非変動型とがあり、変動型状態変化は、重ねて状態変化させると効果が蓄積される。限界はあるが、必要ならば効果の重ねがけを行なって難局に対処するのも有効だ。非変動型は重ねがけをしても変化しないので注意。

状態変化の種類と特徴

パラメータアップ&ダウン

特定のパラメータを変化させる。HPアップ以外は変動型なので、重ねがけで効果を高められる。

属性耐性アップ&ダウン

属性耐性を変化させる、変動型状態変化。属性攻撃に備えたり、逆に敵の属性耐性を下げられる。

再生

変動型状態変化で、ターン開始時にHPが少し回復する。詳しくはP84を参照してもらいたい。

祝福

非変動型状態変化。戦闘不能になったとしても他に戦闘可能な味方がいればターン終了時に復活。

神速

行動で消費するAPを1少なくする、非変動型状態変化。なお必要APが2以下になることはない。

物理無効

貫通攻撃や複合攻撃を含む物理攻撃全般を無効化する。非変動型。

光召無効

物理無効とは逆に光召術を無効化する、非変動型状態変化。回復光召術も無効化するので注意。

全て無効

非変動型状態変化。あらゆる攻撃によるダメージと光召術の効果を無効化する。効果は一回だけ。

ダメージ反射

物理攻撃によるダメージの半分を、攻撃してきた者に返す非変動型状態変化。

瀕死

非変動型状態変化。HPが最大値の25%以下になるとこの状態に陥る。

ターン経過と状態異常・状態変化

戦闘は敵味方双方が行動するたび、ターン単位で時間が経過するが、ほとんどの状態異常と状態変化もこのターン経過に影響を受ける。スタン、戦闘不能、瀕死以外はすべてターン経過で自然回復し、変動型状態変化の効果量はターン経過とともに減衰する。状態異常や状態変化を戦闘に活かしたければ、この変化を念頭に置いて行動を選んだり、戦法を考えていこう。

ターン経過がもたらす影響

状態異常、状態変化の自然回復

状態異常や状態変化は、効果の強さを示す数値がターン経過で1ずつ減少、ゼロになると効果が切れる。この強さは重ねがけで加算される。

変動型状態変化の効果変化

ターンが経過するたびにパラメータ変化系状態変化の変化量は25%、属性耐性系は50%ずつ減少。その他の状態変化は1ずつ低下していく。

モンスター

◆モンスターとキャラクターの相違点

戦闘で敵対するモンスターの戦闘能力は、多くの点で味方キャラクターと共通している。強さがパラメータで示されたり、APを消費して戦闘行動を実行する点などは、味方キャラクターに通じるものだ。そのため同じ視点から彼らの戦い方を考えれば、攻略する糸口をつかみやすい。モンスターデータ（→P256）を参考に彼らの実力を知ろう。一方でモンスターしか持ち得ない能力や、可能な行動も少なからず存在する。以下の行動に注意を払ってモンスターと戦おう。

モンスターの能力はモンスター図鑑でも一部確認できるが、行動まではわからない。実戦で特徴をつかんでいこう。

●要注意なモンスターの戦闘能力

タンデムコネクト

モンスター同士が協力することはないが、連続攻撃と増幅光召術は使ってくる。レイストーンは味方だけに有利に働くわけではないので注意。

特殊防御

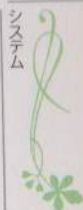
特殊防御は物理攻撃や光召攻撃を自動的に防いでくれるが、これを戦闘開始直後から使えるモンスターもいる。解除してからダメージを与えよう。

奥義

一部のボスは強力な奥義を使用する。味方のトリニティアクトにあたるもので、非常に危険。味方の警戒反応に注意して被害を抑えよう。

◆キャラクターの「嫌な予感」反応

戦闘中にモンスターがどんな行動をするか、ターンカードで予想はできるが危険度まではわからない。だが強力な特技や奥義のように、非常に危険な行動をモンスターが取ろうとすると、その雰囲気を察知した味方キャラクターが反応、警戒ボイスを発してくれる。このボイスを耳にしたら、その戦闘ターンは予定していた行動を取り止めて守りに徹するほうが無難だ。ただし警戒ボイスはターン中、最初にキャラクターを選択したときだけしゃべるので、素早くキャラクターを切り替えると聞き取れなくなってしまう。

危険行動は必ずしも攻撃ばかりではないが、一発で全滅する可能性がある以上無視は禁物。"ぼうぎょ"でしのごう。

モンスターの敵対心

すべてのモンスターは敵対者、つまり味方キャラクターに対して敵対心を抱いている。この敵対心はモンスターの行動傾向に影響し、その結果味方の狙われやすさに差が出てくる。敵対心は調節できないが、狙われやすい味方を防御させるなどして、敵対心が治まるのを待とう。

敵対心に関する重要事項

敵対心が増える行動

モンスターにダメージを与えると、与えた者に対してダメージ量に応じ敵対心が増える。ほかにも状態異常やマイナス効果の状態変化でも増加する。とくに睡眠や足止め、静寂など行動を制限する状態異常ほど、敵対心増加量は大きい。

敵対心が減る行動

増える場合とは反対に、味方にダメージを与えたり状態異常などにすると敵対心が減少。わずかではあるがターン経過によっても減っていく。

敵対心と行動傾向変化

敵対心は味方ひとりごとに蓄積されるが、それによる行動傾向の変化はモンスターのタイプによって異なる。詳しくは以下を参照してほしい。

通常タイプ	敵対心がもっとも高い味方に攻撃することが多くなる。
一直線タイプ	敵対心がもっとも高い味方を狙う。それ以外は無視。
天邪鬼タイプ	敵対心がもっとも低い味方を狙う。油断しないように。
服従タイプ	グループリーダーの敵対心がもっとも高い味方を狙う。

モンスターの能力強化

一部のモンスターはストーリー進行とともに能力が強化される。そうしたモンスターは以前と見た目は同じでも危険度は上。ギルドクエストなどで序盤に攻略したダンジョンに挑む際は、念のため能力を確かめよう。また、Chart50以降のログレス競合イベントで挑むダンジョンも、攻略順でモンスターの強さが変わるので注意。

レテアの森のマンドラゴラは、最初はレベル3だが終盤はレベル27に強化。同じ敵と思っていると痛い目に遭う。

勇者セシル様の
ワンポイントアドバイス⑯

「（戦闘後）……あ、危なかった～！　みんな揃ってお空の上に行っちゃうとこだったじゃない！　誰よ戦おうって言ったの……あれ、あたしだったっけ？ い、いやほら、勇者は冒険心を忘れてはならぬと先人も言ってるしね（笑）。まぁこれからは見たことのないモンスターがいたら近づかないで、十分に戦闘準備を整えてから挑もう。でもあいつ、ずいぶん貴重な武器持ってたよね。最初からこの武器があれば、戦いも楽になったかもしれないのに。って、あれ？ 本末転倒？」

強力なネームドモンスターは、クエスト中やストーリー終盤に出現。倒してレアアイテムを手に入れよう。

戦闘の報酬

◆勝利時の獲得要素

すべてのモンスターを戦闘不能または石化状態にすると、味方の勝利となって戦闘が終了。以下に紹介する4種類の戦闘報酬を獲得できる。これらを用いて味方キャラクターを強化すれば、より強力な敵に対抗することも可能だ。積極的に戦闘を行なって、味方を鍛え上げていこう。ただし味方が敗れればゲームオーバーになるので、理由がない限り無謀な戦闘は控えたほうがいい。

●戦闘報酬

経験値

一定量獲得でキャラクターがレベルアップ。パラメータが上昇して戦闘能力が引き上げられる。

WP

装備している武器のレベルを上げるのに必要。取り出したアームピースで武器を強化しよう。

Rico

施設の利用や買い物に必要なRicoは、いくらあっても困らない。ムダ遣いせず有意義に使おう。

アイテム

モンスターが落とすものと、盗めるものとがある。時としてレアアイテムが入手できることも。

◆レベルアップとキャラクターの成長

戦闘で獲得した経験値がたまると、キャラクターがレベルアップする。獲得経験値とレベルの関係は以下のとおりで、最大レベル99まで上がる。なお経験値は出撃メンバーだけでなく控えのキャラクターも獲得できるが、入手量は約8割程度に減る。こまめに入れ替えていこう。

●レベルアップ必要経験値データ

レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP	レベル	累計EXP	必要EXP
1	0	10	21	84998	13398	41	679988	52285	61	2294961	116672	81	5439909	206557
2	10	74	22	98396	14737	42	732273	54898	62	2411633	120559	82	5646466	211721
3	84	202	23	113133	16139	43	787171	57576	63	2532192	124513	83	5858187	216949
4	286	393	24	129272	17605	44	844747	60317	64	2656705	128528	84	6075136	222239
5	679	649	25	146877	19135	45	905064	63123	65	2785233	132609	85	6297375	227594
6	1328	966	26	166012	20729	46	968187	65990	66	2917842	136752	86	6524969	233013
7	2294	1350	27	186741	22387	47	1034177	68924	67	3054594	140959	87	6757982	238496
8	3644	1795	28	209128	24108	48	1103101	71919	68	3195553	145231	88	6996478	244041
9	5439	2306	29	233236	25892	49	1175020	74979	69	3340784	149566	89	7240519	249652
10	7745	2879	30	259128	27742	50	1249999	78103	70	3490350	153964	90	7490171	255325
11	10624	3517	31	286870	29654	51	1328102	81291	71	3644314	158427	91	7745496	261062
12	14141	4218	32	316524	31630	52	1409393	84542	72	3802741	162953	92	8006558	266864
13	18359	4983	33	348154	33670	53	1493935	87856	73	3965694	167543	93	8273422	272729
14	23342	5812	34	381824	35774	54	1581791	91236	74	4133237	172196	94	8546151	278657
15	29154	6704	35	417598	37941	55	1673027	94678	75	4305433	176914	95	8824808	284650
16	35858	7661	36	455539	40172	56	1767705	98184	76	4482347	181695	96	9109458	290705
17	43519	8680	37	495711	42468	57	1865889	101753	77	4664042	186540	97	9400163	296826
18	52199	9764	38	538179	44826	58	1967642	105388	78	4850582	191449	98	9696989	303010
19	61963	10912	39	583005	47248	59	2073030	109085	79	5042031	196421	99	9999999	—
20	72875	12123	40	630253	49735	60	2182115	112846	80	5238452	201457			

レベル差と獲得経験値変化

獲得経験値は味方キャラクターのレベルがモンスターのレベルを上回るたびに減少する。詳しくは右にまとめているが、最終的には基本値の1割程度にまで低下。効率を重視するなら、レベルの低いモンスターとの戦闘は理由がない限り避けよう。ちなみにモンスターのレベルが高い場合でも、獲得経験値が増えることはない。

獲得経験値補正率

レベル差	補正率	レベル差	補正率
1	80%	7	21%
2	64%	8	17%
3	51%	9	13%
4	41%	10	11%
5	33%	11以上	10%
6	26%		

レイストーン破壊で得られるもの

戦闘で獲得できるアイテムは、そのほとんどがモンスターが落とすものか盗めるもの。ただし戦闘フィールドにレイストーンが存在し、それを破壊した場合はジェムの破片が獲得できる可能性がある。破壊したレイストーンがドロップする破片については、以下にまとめているので参考にしてほしい。破片を工房で修復してもらえば新しいジェムが手に入るので、光召術を充実させたければ積極的に破壊していこう。

レイストーンは簡単に壊せるが、モンスターも無視はできない。広範囲攻撃を使い、まとめてダメージを与えよう。

ドロップされるジェムの破片の決定法則

破片の属性

入手できる破片の属性はレイストーンのものと同じ。どのレイストーンが出すかはランダムなので回数を重ねよう。

破片のレベル

出現している敵の平均レベルを13で割った数値が、破片のレベル。高レベルの破片が欲しければ強い敵を探そう。

破片のドロップ確率

予測レベルの破片が落ちる確率は約4%。加えて約1%の確率で、予測レベルより1レベル高い破片が出る可能性が。

勇者セシル様のワンポイントアドバイス⑰

サボっていると
いざというとき困るよ!

「またサボってるよ……。たまにはマジメに戦いなさい! え? みんな強いから自分の出番はないって? それはそーだけど……って、落ち込むな! あのね、控え役はもらえる経験値が少なくなるから、イジケてるとますます実力差が開くんだよ。それにWPも入らないから、武器がいつまでたっても育たないの。その武器についてるロックピースを取り出すのは、アンタしかできないんだから。頼りにしてるよっ。……よーやくその気になったか。勇者も苦労するよ(笑)」

出撃メンバーの交代は、武器が育ち切ったのを目安にするといい。味方全員をまんべんなく鍛えていこう。

キャラクターデータ
Character Data

ラルクと行動をともにする味方キャラクターたちの戦闘能力について、数々のデータを交えつつ解説する。彼らの実力を頭に入れて、強敵打倒の策を練ろう。

味方キャラクターの戦闘能力

◆レギュラーキャラクターとゲストキャラクター

いっしょに冒険をする味方キャラクターには、つねに同行するいわばレギュラーキャラクターと、短時間だけともに行動するゲストキャラクターとがいる。戦闘に出撃できるレギュラーキャラクターは最大3人だが、ゲストが同行していると4人目として参加してくれる。つまりゲストキャラクターがいたほうが、戦力としては通常時より上。ただしゲストキャラクターには以下のような制約があるため、頼り過ぎるのは禁物だ。

ゲストがどれほど強力であっても、戦力に数えるのは不安がつきまとう。働いてくれたらラッキー、程度に考えよう。

◉ゲストキャラクターの制約

戦闘まえの準備

武器や防具などの装備や、ケージのジェムは一切変更できない。パラメータ確認やHP、MPの回復は可能。

戦闘中の行動

作戦の"おまかせ"と同じ状態で、独自判断で行動する。ターンカードを見れば、多少は何をするかが判別できる。

ダメージ、経験値

レギュラー同様ダメージを受け、状態異常にもなるので回復を忘れずに。なお経験値を獲得すればレベルも上がる。

◆味方キャラクターの入れ替わり

味方キャラクターはストーリー展開に従って同行する者が入れ替わる。以下は一行に参加するタイミングをまとめたもの。はぐれるなどして短い時間抜ける場合は省略しているので注意。レギュラーとゲストを移り変わるキャラクターも多いので、どちら側なのかをよく確認しよう。

◉キャラクター参加タイミング

キャラクター名	レギュラーとして参加	ゲストとして参加
ラルク	つねに参加	—
リフィア	つねに参加	—
オイゲン	Chart31以降	Chart4
セシル	Chart30以降	Chart11
サージュ	Chart13～25、Chart49以降	Chart36、47
レスリー	Chart67以降	Chart23、36、56
アルス	Chart3～25、36	Chart95(イグナーツ戦)、103(イーサ神戦)
ニコル	Chart6～70	Chart4、幾何回廊アルヴィス
アデール	—	Chart13～21、36、幾何回廊アルヴィス
クライド	Chart36	—
ディノス	Chart36	幾何回廊アルヴィス

キャラクターデータの見方

❶ キャラクター名…キャラクターの本名と呼称。一部イベントで本名が名乗られる以外は、ほぼ呼称が使われる

❷ 武器…キャラクターが装備できる武器の系統

❸ 胴装備…キャラクターが装備できる胴装備の系統

❹ パラメータ成長率…レベルアップ時に上昇するパラメータ量。Sがもっとも多く上昇し、A～Eとなるにつれ上昇量は低下する

❺ AP成長…レベルアップ時に上昇する基礎及び回復AP。キャラクターがAP欄に記されているレベルに達すると、APは該当する数値になる

❻ 戦闘能力解説…キャラクターのパラメータや使用エクセルアクト、パーティにおける重要度などを踏まえた総合的な戦闘能力に関する解説

❼ 行動方針解説…戦闘能力を踏まえたうえで、実戦において推奨する行動方針に関する解説

❽ 戦闘準備時のポイント…推奨する行動方針を実行するために必要な、アームフォース(ピース)と光召術(ジェム)のセット例

❾ エクセルアクトデータ…キャラクターが使用できるエクセルアクトに関するデータ。詳細は以下を参照

❿ エクセルトリニティデータ…キャラクターが発動できるエクセルトリニティに関するデータ。詳細は下記を参照

エクセルアクト・エクセルトリニティデータの見方

❶ カテゴリ…技が属しているカテゴリ

❷ 名称…技の名称

❸ 修得LV…エクセルアクトを修得できるキャラクターレベル。そのレベルに達した直後の戦闘で何らかの戦闘行動を実行すると、エクセルアクトを修得できる

❹ 属性…技の属性

❺ 消費SP…エクセルアクトを使用する際に必要なSPの量

❻ 消費AP…エクセルアクトを使用する際に必要なAPの量

❼ 威力…技の威力。実際のダメージ量は連携レートや属性などの影響を受ける

❽ 効果範囲…技の効果が及ぶ範囲

❾ 待機時間…エクセルアクトが発動されるのに必要な時間。S+は最速で発動、以降S～Bとなるにつれ時間がかかる

❿ 硬直時間…エクセルアクト発動後、つぎの行動が可能になるまでに必要な時間。時間の比較量は待機時間と同等で、B～Eとなるにつれ時間がかかる

⓫ 解説…技の効果についての解説

⓬ 発動条件…エクセルトリニティが発動する条件。ただしストーリーをChart33まで進めていなければ発動しない

〈Character Data 1・ラルク〉

ラルク・ブライト・ラグーン

武器	大剣	胴装備	鎧、胸当て

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	B+	B	B	B	B	B

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	12	27	40	51	62	72
	回復AP	13	29	43	56	67	77	88

戦闘能力解説

主人公のラルクは、一部の例外を除いてパーティに所属し続けるため、戦闘に出撃する機会は必然的に多い。そんなラルクのパラメータ成長率は平均的で、弱点らしい弱点がない代わり、とくに優れた点も見受けられない。ただし、ログレスとの同調によってある程度自由にパラメータを変化させられる。戦う敵や状況に合わせて同調するログレスを変えることで、あらゆる場面で活躍が期待できるだろう。使いやすいエクセルアクトが揃っているのもうれしい。

攻撃役にしたければウルグラ、回復役ならばルフンガと同調。どんな戦況にも対応できるのがラルクの強みだ。

行動方針解説

ログレスとの同調によって役割を変えられるラルクは、戦闘中に取るべき行動もその都度変わる。ただしログレスの開放効果は気軽には使えないので、それを主軸に置いて行動することはやめたほうがいい。普段は攻撃系エクセルアクトを用いた攻撃役として行動、場面にあわせてログレスの力も生かしつつ味方の回復や補助を行なおう。なお中盤以降のボス戦では、祝福効果をもたらすイーサファクターが全滅回避に欠かせない。積極的に使っていくといいだろう。

イーサファクターはSPを70%も消費するが、攻撃の機会が多いためSP回復は容易。祝福が切れたらすぐ使い直そう。

●戦闘準備時のポイント

光召術

ログレス同調によって属性耐性に弱点ができる場合は、それを補える属性のジェムをセット。水属性の光召術が使えると属性の隙がなくなる。

アームフォース

攻撃役として活躍できるようにATK増加や種族特攻、連撃などがおすすめ。イーサファクターが使いやすくなるため、SP取得アップも便利。

エクセルアクトデータ

イーサファクター以外にも、序盤から使用できてあらゆる攻撃のダメージ底上げに使えるアクセルが便利。また広範囲攻撃ができるだけでなく、攻撃と同時に敵のSPDを下げるアースドライブも役に立つ。範囲が直線なので目標を考えて撃ち、多くの敵を巻き込めるターゲットを狙おう。

エクセルアクト　ヘヴィクラッシュ

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B
解説	敵に無属性ダメージを与え、自身は物理特殊防御状態になる		

エクセルアクト　アクセル

修得LV	11	属性	なし
消費SP	30	消費AP	3
威力	4	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B
解説	自身のATKを上昇させる		

エクセルアクト　アースドライブ

修得LV	18	属性	土
消費SP	40	消費AP	5
威力	89	効果範囲	直線
待機時間	A	硬直時間	C
解説	範囲内の敵に土属性ダメージを与え、確率でSPDを低下させる		

エクセルアクト　ゲイボルグ

修得LV	26	属性	なし
消費SP	50	消費AP	6
威力	136	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D
解説	敵に無属性ダメージを与える		

エクセルアクト　イグニスビート

修得LV	38	属性	火
消費SP	75	消費AP	7
威力	134	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D
解説	範囲内の敵に火属性ダメージを与える		

エクセルアクト　イーサファクター

修得LV	48	属性	なし
消費SP	70	消費AP	6
威力	8	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	C
解説	自身を祝福状態にする		

エクセルアクト　バスターロア

修得LV	58	属性	光
消費SP	100	消費AP	9
威力	184	効果範囲	全体
待機時間	B	硬直時間	E
解説	敵全体に光属性ダメージを与える		

エクセルトリニティデータ

強力かつヒット数に優れる攻撃で、ラルクの切り札にして唯一の風属性攻撃。非常に頼れるが発動条件から考えると使い勝手がいいとは言いがたい。風属性の光召術を使えるようにしておき、普段はそちらで戦うこと。ここぞという場面でディザスターファングを狙っていこう。

エクセルトリニティ　ディザスターファング

属性	風	威力	96
効果範囲	単体		
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、ラルクが最初に行動		
解説	敵に風属性のダメージを与える		

〈Character Data 2・リフィア〉

リフィア

武器	杖	胴装備	法衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	E	D+	D+	A+	S	B

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	14	29	42	54	65	75
	回復AP	12	27	41	53	65	76	87

戦闘能力解説

回復系エクセルアクトを3つも使うことができるリフィアは、味方を癒す回復担当として頼りになる。高い成長率のMGCに支えられたその回復効果は、強敵との戦いでは必需品。防御能力を高めるフローラルコートを併用すれば万全だ。またMGCが高いため攻撃光召術の威力も大きい。高レベルのジェムを優先してセットし、敵の群れをなぎ払わせよう。その反面、HPは伸び悩むためストーリー終盤では苦戦する恐れがある。装備はDEFが上がるものを優先して与えたい。

光召攻撃扱いのためダメージに優れる輝歌。序盤から使えるうえ、確率でスタン状態にもできるため非常に便利。

行動方針解説

常時エクセルアクトを使った回復ができるように、SPを25%以上は残すように心がけること。そのうえで攻撃光召術を適度に使っていこう。"たたかう"は弱い敵相手か、SP回復目的に利用するといい。また回復役が倒れてはもとも子もないので、防御には十分注意を払うこと。なおリフィアは回復や補助が得意なぶん、攻撃系エクセルアクトは3つしか使えない。少ないAPでエクセルトリニティの発動条件を満たそうとすると、技の選択肢が限られてくるので注意したい。

防御系のアームフォースで守りを固める。HPとDEFの低さを少しでも補おう。攻撃は光召術だけでも十分通用する。

●戦闘準備時のポイント

光召術

できるだけ高レベルのジェムをセットすれば、MGCの高さを存分に活かせる。ジェムが少なければ、水属性以外のものから優先してセット。

アームフォース

防御系を最優先。オートガード、瀕死アイテム回復などをセットして、生き延びられる確率を少しでも高めよう。SP取得アップもあると便利。

エクセルアクトデータ

回復系は効果がすべて違うので、状況に合ったものを選んで使おう。フローラルコートはボス戦で重宝するが、対象をリフィア自身しか選べないので、移動を駆使して味方全員に効果が及ぶようにすること。攻撃系ではスタン効果のある輝歌が使いやすく、敵が少ないときはこれで十分。

エクセルアクト　輝歌

修得LV	14	属性	光
消費SP	35	消費AP	4
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	C

解説　敵に光属性ダメージを与え、確率でスタン状態にする

エクセルアクト　アクアスパイラル

修得LV	29	属性	水
消費SP	50	消費AP	5
威力	70	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説　範囲内の敵に水属性ダメージを与える

エクセルアクト　マジカルリフィア

修得LV	49	属性	なし
消費SP	75	消費AP	7
威力	240	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D

解説　敵に無属性ダメージを与え、確率でDEFを低下させる

エクセルアクト　オラクルヒール

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	40	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	B

解説　味方のHPを小回復させる。自身には使えない

エクセルアクト　フローラルコート

修得LV	20	属性	なし
消費SP	45	消費AP	5
威力	4	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	C

解説　自身を中心とした範囲内にいる味方のDEFとRESを上昇させる

エクセルアクト　リザレクトレイ

修得LV	39	属性	なし
消費SP	60	消費AP	6
威力	60	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	E

解説　自身を中心とした範囲内にいる味方のHPを中回復させる

エクセルアクト　癒歌

修得LV	59	属性	なし
消費SP	100	消費AP	8
威力	100	効果範囲	全体
待機時間	A	硬直時間	E

解説　味方全体のHPを完全回復させ、同時にDEFとRESを上昇させる

エクセルトリニティデータ

威力が非常に高いマジカルリフィアからエクセルトリニティを発動させようとすると、リフィアの行動が後回しになって煌歌が出にくい。結果、リフィア自身は輝歌を使う機会が多くなるが、その場合どちらも光属性攻撃となる。敵が火や風属性に耐性がある場合は注意しよう。

エクセルトリニティ　煌歌

属性	光	威力	96
効果範囲	単体		
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、リフィアが最初に行動		

解説　敵に光属性ダメージを与える

〈Character Data 3・オイゲン〉

ラストナ・オイゲン

武器	長剣	胴装備	鎧

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	A+	A	S	C	D+	E+

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	11	26	38	49	60	70
	回復AP	14	31	45	57	68	82	90

戦闘能力解説

HPとDEFの成長率が高いうえ、物理攻撃を妨げるエクセルアクトがふたつも存在。さらに終盤で入手できる専用武器にはオートガード+が宿っている。徹底的に物理攻撃対策が整ったオイゲンを出撃させておけば、全滅の可能性は極めて低くなる。強敵との戦闘で不安を感じたら、彼に任せておけば安心だ。攻撃面でも、高いATKに支えられた物理攻撃を得意とする。ただし広範囲攻撃が少ないため敵が多いと手こずる恐れも。低いSPDには、余裕があれば気を配ろう。

1回とはいえあらゆる攻撃をシャットアウトできるのは大きい。警戒ボイスに合わせて使えば確実に全滅を回避できる。

行動方針解説

MGCが伸び悩むので光召術には頼らず、普段は"たたかう"をメインに敵を攻撃。高いATKを頼りに1体ずつ撃破しよう。また攻撃系エクセルアクトはすべて複合属性なので、敵の属性耐性に引っかかりやすいが、そのぶんダメージが安定する。各攻撃方法で与えられるダメージ量を把握しておき、最低限の攻撃で敵を倒せるように考えて戦わせよう。なお低いSPDを補うよりも、行動が遅れることを前提に考えて味方をカバーさせるよう立ち回らせるほうが活躍してくれる。

多少SPDを上げたところでたいして速くなるわけではない。むしろ攻撃や防御能力を引き上げたほうが働いてくれる。

戦闘準備時のポイント

光召術

戦闘不能回復は可能だがHP回復ができないので、水か光属性の術をセット。それ以外は余っているジェムをケージに収めておく程度でいい。

アームフォース

攻撃系や防御系ピースで攻防面を強化。属性付加や特攻効果を持つもの、オートガードや回復力アップなどのピースは優先してセットしよう。

エクセルアクトデータ

防御能力のある碧壁や絶無は、敵の強力な攻撃にあわせると非常に便利。つねにある程度のSPを残しておき、警戒ボイスが聴こえたら使おう。攻撃用ではスタン効果のある雷鳴と、オイゲン唯一の広範囲攻撃である氷牙が便利。敵の状態や数にあわせて、これらを使いわけていこう。

エクセルアクト　闇刃

修得LV	初期	属性	闇
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B
解説	敵に闇属性ダメージを与え、特殊防御状態を破壊する		

エクセルアクト　碧壁

修得LV	19	属性	なし
消費SP	35	消費AP	4
威力	50	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B
解説	自身が物理特殊防御状態になる		

エクセルアクト　雷鳴

修得LV	20	属性	雷
消費SP	50	消費AP	4
威力	80	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	C
解説	敵に雷属性ダメージを与え、確率でスタン状態にする		

エクセルアクト　光芒

修得LV	32	属性	なし
消費SP	65	消費AP	5
威力	75	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D
解説	味方の戦闘不能状態を回復させる。自身には使えない		

エクセルアクト　氷牙

修得LV	41	属性	氷
消費SP	75	消費AP	7
威力	136	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D
解説	範囲内の敵に氷属性ダメージを与え、確率でMGCを低下させる		

エクセルアクト　絶無

修得LV	47	属性	なし
消費SP	80	消費AP	5
威力	—	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	C
解説	自身を全て無効状態にし、一度だけあらゆるダメージを防ぐ		

エクセルアクト　光華

修得LV	55	属性	光
消費SP	100	消費AP	8
威力	192	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D
解説	敵に光属性ダメージを与える		

エクセルトリニティデータ

攻撃属性が闇で、初期から使えるエクセルアクトの闇刃と同じ。闇を弱点とする敵に対して発動させやすく大ダメージを与えられる。そうでない場合は雷鳴を使って、スタン効果の発動を期待しつつエクセルトリニティにつなぐようにすると、反撃をキャンセルしつつ攻撃できる。

エクセルトリニティ　斬影

属性	闇	威力	96
効果範囲	単体		
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、オイゲンが最初に行動		
解説	敵に闇属性ダメージを与える		

〈Character Data 4・セシル〉

セシル・ガルシア

武器	籠手	胴装備	胴衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	A	S	D	A	C+	C+

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	13	29	41	53	64	74
	回復AP	12	28	42	54	66	77	87

戦闘能力解説

攻撃能力全般の効果を支えるATKとMGCの成長率に優れ、攻撃面では申し分ない。しかも装備する籠手は、そのほとんどに複合攻撃の心得がネイティブピースとしてついているため、安定したダメージを敵に与えられる。ただし充実した攻撃能力とは正反対に、防御は隙だらけ。HPはそこそこ増えるが、油断しているとあっさり戦闘不能になる恐れがある。攻めと守りのタイミングを見極めて行動させないと、せっかくの長所もムダになってしまうので注意しよう。

バーニング神剋を使うと攻撃と防御の差がより際立ってしまう。反撃される心配がない場合以外は、使い道が難しい。

行動方針解説

高いATKとMGCを活かすためにも、最適なのは攻撃役。物理攻撃と光召攻撃を、敵の弱点にあわせて使いわけ、ダメージを与えていこう。防御と回復の弱さをカバーするのは味方に任せ、セシル自身は敵を倒すのに専念させたほうが、結果的には効率よく敵を撃破することにつながる。ただし警戒ボイスが聞こえたら迷わず防御するように。守りの弱さは防具や防御系ピースで補うのが確実だが、ネイティブピースがひとつ多い点を忘れないように組み合わせを考えよう。

複合攻撃の心得のおかげで、ネイティブピースがふたつ入った武器がほとんど。ピースの配置には十分注意すること。

●戦闘準備時のポイント

光召術

単体攻撃用に火属性、広範囲攻撃用に風属性のジェムを優先してセット。残る水と土属性ジェムは、余っているものをセットさせていこう。

アームフォース

オートガードや回復アップで防御面を強化しつつ、攻撃系ピースで長所を伸ばす。パラメータを上げるならMGC上昇を優先するといい。

エクセルアクトデータ

攻撃用のエクセルアクトが充実しているので、敵の状態を見て使いわけよう。能力上昇目的ではブースト攻式をメインに使うこと。デメリットのあるバーニング神剄は、よほど安全と思える局面以外では使わないほうが無難。アストラル晶壁は一部のボス戦でとくに役に立つ。

エクセルアクト　セシル拳

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B
解説	敵に無属性ダメージを与え、自身は物理特殊防御状態になる		

エクセルアクト　ブースト攻式

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	35	消費AP	3
威力	4	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B
解説	自身のATKとSPDを上昇させる		

エクセルアクト　バースト閃槍

修得LV	20	属性	なし
消費SP	40	消費AP	5
威力	85	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D
解説	範囲内の敵に無属性ダメージを与える		

エクセルアクト　アストラル晶壁

修得LV	28	属性	なし
消費SP	50	消費AP	6
威力	4	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	C
解説	自身を中心とした範囲内にいる味方の属性耐性を上昇させる		

エクセルアクト　ライジング烈襲撃

修得LV	35	属性	雷
消費SP	60	消費AP	6
威力	164	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D
解説	敵に雷属性ダメージを与え、確率で麻痺状態にする		

エクセルアクト　バーニング神剄

修得LV	44	属性	火
消費SP	70	消費AP	7
威力	96	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D
解説	自身のATKとMGCを上昇させ、DEFとRESを低下させる		

エクセルアクト　ダブル闇光破

修得LV	54	属性	なし
消費SP	100	消費AP	8
威力	153	効果範囲	円形
待機時間	B	硬直時間	E
解説	範囲内の敵に光属性と闇属性ダメージを同時に与える		

エクセルトリニティデータ

敵の弱点をつくのが目的ならば、エクセルアクトはダブル闇光破にすべきだが、そうするとイクシード迅雷昂の出番はまずない。威力は高いので属性を気にせず使うか、火と土属性に耐性のない敵に対して、同じ雷属性のライジング烈襲撃ともども使っていくといいだろう。

エクセルトリニティ　イクシード迅雷昂

属性	雷	威力	96
効果範囲	単体		
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、セシルが最初に行動		
解説	敵に雷属性ダメージを与える		

〈Character Data 5・サージュ〉

サージュ・レオンハルト

武器	短剣	胴装備	胴衣、法衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	D	C	C	S	B+	A

AP成長								
	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	11	25	37	48	59	69
	回復AP	14	31	45	58	69	80	90

戦闘能力解説

光召術師を自称するだけあって、MGCとRESの成長率が高く光召術関係は安心して任せられる。SPDも伸びるので、回復光召術を使わせれば味方がやられるまえに癒すことも可能だ。加えて属性攻撃可能なエクセルアクトは、すべて反発する属性の属性耐性を低下させる効果がある。攻撃光召術といっしょに使えば大ダメージを与えられるだろう。その反面、物理攻撃関連にやや不安はあるが、これもエクセルアクトでカバー可能。防御面さえしっかり整えれば大活躍できる。

ブレイブハイロウで攻撃能力を強化。サージュ自身の攻撃力はもちろん、味方のパワーアップ用としても便利。

行動方針解説

敵の属性耐性をつかんだら、目的に合わせて適したエクセルアクトを使う。耐性をなくしたり、弱点をさらに弱めたりと、同行しているほかの味方が得意な属性攻撃にあわせて使いわけたい。サージュ自身すべてに対応できるように、攻撃光召術のバリエーションは増やしておこう。弱点である物理攻撃面の打たれ弱さを克服するには、防御用ピースや防具の吟味が必要。DEFがより多く上昇する防具や、物理無効化を発揮できるピースがあるならば優先して与えよう。

無効化の確率発動に不安があるならば同時にフォースアップをセット、もしくはウォールなどの光召術を使おう。

●戦闘準備時のポイント

光召術

低下させた敵の属性耐性をついた攻撃をするためにも、全属性の光召術が使えるようにジェムをセット。同時に回復面の弱さも補える。

アームフォース

弱点の物理攻撃対策を重点的に行なう。オートガードやクリティカル防止のピースがあるならば優先してセット。攻撃系では属性付加も有効。

エクセルアクトデータ

アサルトバッシュ以外の攻撃はすべて基本属性つきで、同時に反発属性の低下効果がある。攻撃系晶術とあわせるように利用していこう。また俺様の愛は、比較的序盤から使える状態異常回復術だが、自分には使えない。装身具やピースでサージュ自身の状態異常を防止しておこう。

エクセルアクト　俺様の愛

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	30	消費AP	3
威力	—	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説：味方の状態異常を回復させる。自身には使えない

エクセルアクト　アクアブレイド

修得LV	34	属性	水
消費SP	50	消費AP	4
威力	136	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説：敵に水属性ダメージを与え、火属性耐性を低下させる

エクセルアクト　ブレイブハイロウ

修得LV	50	属性	なし
消費SP	60	消費AP	5
威力	4	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	B

解説：自分を中心とした範囲内にいる味方のATKとMGCを上昇させる

エクセルアクト　フレイムスロー

修得LV	初期	属性	火
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説：敵に火属性ダメージを与え、水属性耐性を低下させる

エクセルアクト　アサルトバッシュ

修得LV	17	属性	なし
消費SP	40	消費AP	5
威力	96	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説：範囲内の敵に無属性ダメージを与える

エクセルアクト　クラッシュアース

修得LV	42	属性	土
消費SP	75	消費AP	7
威力	100	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	B

解説：範囲内の敵に土属性ダメージを与え、風属性耐性を低下させる

エクセルアクト　トルネードギア

修得LV	57	属性	風
消費SP	100	消費AP	9
威力	96	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説：敵全体に風属性ダメージを与え、土属性耐性を低下させる

エクセルトリニティデータ

攻撃系エクセルアクトのバリエーションが豊富なサージュは、エクセルトリニティも発動させやすい。ほかの味方のSPが許すならば、サージュはフレイムスローを使いミリオンリグレットを発動させよう。水属性耐性が下げられれば、氷属性であるミリオンリグレットの効果が上がる。

エクセルトリニティ　ミリオンリグレット

属性	氷	威力	96
効果範囲	単体		
発動条件	味方の消費SP合計が200以上で、サージュが最初に行動		

解説：敵に氷属性ダメージを与える

〈Character Data 6·レスリー〉

レスリー・フラハティ

武器	銃	胴装備	胸当て、胴衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	C	B	B+	C+	B+	S

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	7	19	32	45	58	71	84
	回復AP	7	19	32	45	58	71	84

戦闘能力解説

銃を扱うレスリーの攻撃は、ほとんどの武器についている銃の心得の効果により、貫通攻撃性能を持つ。ATKはさほど高くはならないものの、敵のDEF影響を受けにくいので与えるダメージは多め。防御自慢のモンスターが相手のときは積極的に出撃、攻撃させよう。HPはやや伸び悩むものの防御能力は高く、SPDはトップクラスで味方のサポート役に向く。銃でけん制しつつ回復光召術やヒールバレットで味方を援護、守りの固い強力な相手には攻撃役に回らせるといい。

クレセントエッジはダメージはともかく敵の状態変化を解除する効果が非常に強力。中盤以降のボス戦では彼女が鍵。

行動方針解説

銃による攻撃は射程が非常に長く、協力攻撃が発生しやすい。安全のためにもレスリーは敵から離れた位置で待機、銃攻撃や光召術で味方の戦いを援護させよう。その場合は攻撃終了後敵に近づくエクセルアクト・ソニックレイジの使用を控えるように。光召術を使う機会が増えるので、伸び悩むMGCを能力値系ピースで補強しておくと一層頼れる存在になる。チャンスがあったらホワイトグロースで味方を神速状態にして、強力な攻撃の連発で勝負を決める手も。

味方から離れていると、広範囲の回復から外れてしまう場合が多い。光召術やピースで自己回復の手段を用意しよう。

●戦闘準備時のポイント

光召術

レベルは低くてもいいから、全属性の光召術を使えるようにしておくと援護がしやすい。最低でも自己回復用に水属性だけは使えるように。

アームフォース

援護用にSPの消費が激しくなりがちなので、SP取得アップをセットしておくといい。同時に援護攻撃用のため攻撃系ピースも用意しよう。

エクセルアクトデータ

素早く攻撃できるハートレスカノンも便利だが、最重視すべきなのはクレセントエッジ。敵の状態変化を解除する効果があり、再生や神速などのやっかいな状態変化を打ち消せる。終盤の敵は再生で1ターンにつき1万以上のHPを回復することもあるが、レスリーがいれば安心だ。

エクセルアクト　ハートレスカノン

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S+	硬直時間	C

解説　敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える。最速で実行される

エクセルアクト　ヒールバレット

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	35	消費AP	3
威力	50	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説　味方のHPを小回復させる。自身には使えない

エクセルアクト　クレセントエッジ

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	40	消費AP	4
威力	71	効果範囲	直線
待機時間	A	硬直時間	C

解説　範囲内の敵に無属性ダメージを与え、状態変化を解除する

エクセルアクト　ソニックレイジ

修得LV	初期	属性	雷
消費SP	55	消費AP	5
威力	92	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	C

解説　敵に無属性ダメージを与え、トドメの一撃で雷属性ダメージを与える

エクセルアクト　フォトンライン

修得LV	45	属性	光
消費SP	70	消費AP	5
威力	94	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説　範囲内の敵に光属性の貫通攻撃ダメージを与える

エクセルアクト　ホワイトグロース

修得LV	51	属性	なし
消費SP	75	消費AP	6
威力	3	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	B

解説　範囲内の味方を神速状態にする

エクセルアクト　ブラスティビット

修得LV	56	属性	なし
消費SP	100	消費AP	8
威力	168	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	E

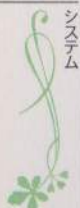
解説　範囲内の敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える

エクセルトリニティデータ

最速発動のハートレスカノンが使えるおかげで、クリムゾンシュートの発動はかなり楽に行なえる。火属性に弱い敵にはどんどん使おう。もし敵のパラメータがアップしていたら、クレセントエッジで解除後の発動を狙う。ほかの味方が使うエクセルアクトとの順番調整を忘れずに。

エクセルトリニティ　クリムゾンシュート

属性	火	威力	96
効果範囲		単体	
発動条件		味方の消費SP合計が200以上で、レスリーが最初に行動	

解説　敵に火属性ダメージを与える

〈Character Data 7・アルス〉

アルフォンス・ゼナ・メリディア

武器	長剣	胴装備	鎧、胸当て

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	B	A	B+	B+	B+	A

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	11	26	38	49	60	70
	回復AP	12	28	42	54	66	77	87

戦闘能力解説

ストーリー序盤まではレギュラーとして、以降も時折ゲストとして参戦するアルス。パラメータ成長率はトップクラスで、これといった弱点がない優秀なキャラクターだ。攻撃から支援まで、さまざまな役割を任せられるが、それでもエクセルアクトの関係上物理攻撃向きではある。武器には攻撃系ピースをセットして強化してやろう。ゲストとして参加した場合も、とくに心配する必要はない。こまめにダメージを回復してやれば、存分に活躍してくれるはずだ。

ホーリーブレイドは非常に強力な攻撃だが、修得するころにはレギュラーから外れている。使ってくれるのを待とう。

エクセルアクトデータ

レギュラー中はマルチスフィアからのグランドレイジが強力。このふたつはセットで使おう。

エクセルアクト　グランドレイジ

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	76	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	B

解説　敵に無属性ダメージを与える

エクセルアクト　マルチスフィア

修得LV	13	属性	なし
消費SP	40	消費AP	4
威力	4	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説　自身のATKとDEFを上昇させる

エクセルアクト　セルリアンスラム

修得LV	25	属性	なし
消費SP	60	消費AP	5
威力	110	効果範囲	単体
待機時間	A	硬直時間	D

解説　敵に無属性ダメージを与え、DEFとRESを低下させる

エクセルアクト　ホーリーブレイド

修得LV	56	属性	光
消費SP	80	消費AP	6
威力	131	効果範囲	扇形
待機時間	A	硬直時間	D

解説　範囲内の敵に光属性ダメージを与える

〈Character Data 8・ニコル〉

ニコル・ベネックス

武器	銃	胴装備	胸当て、胴衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	C+	B+	B	C	C	A

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	6	18	31	44	57	70	84
	回復AP	6	18	31	44	57	70	84

戦闘能力解説

ストーリー中盤までは貴重な銃使いであるニコル。やはり攻撃が貫通攻撃になるため、DEFの高い敵との戦闘で活躍が期待できる。ただし同じ銃使いであるレスリーよりもややパラメータ成長率が低く、とくに光召術関係の弱さが目立つ。普段は銃を使った援護攻撃主体で戦わせて、光召術は補助程度に扱わせておけば十分だ。攻撃光召術で狙われたときのため、RESを上げる装備やピースを重点的にセットすると安心。オンステージ使用のためSPも残しておこう。

自己回復しかできないとはいえ、SP40%で完全回復できるのは便利。さすがは生還率トップクラスの男だけはある。

エクセルアクトデータ

先制が必要ならハートレスカノン、敵が多ければニコルキャノンと、状況に合わせて使おう。

エクセルアクト **ハートレスカノン**

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S+	硬直時間	C

解説：敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える。最速で実行される

エクセルアクト **オンステージ**

修得LV	17	属性	なし
消費SP	40	消費AP	4
威力	100	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	C

解説：自身のHPを完全回復させる

エクセルアクト **ニコルキャノン**

修得LV	25	属性	火
消費SP	60	消費AP	5
威力	86	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説：範囲内の敵に火属性の貫通攻撃ダメージを与える

エクセルアクト **トリックスター**

修得LV	33	属性	なし
消費SP	80	消費AP	6
威力	180	効果範囲	直線
待機時間	A	硬直時間	D

解説：範囲内の敵に無属性の貫通攻撃ダメージを与える

〈Character Data 9・アデール〉

アデール・ネヴァンリンナ

武器	杖	胴装備	法衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	E+	C	C	S	A+	C+

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	14	30	43	55	66	76
	回復AP	11	26	39	52	64	75	86

戦闘能力解説

アデールはレギュラーとして同行することはなく、つねにゲスト参加となる。戦闘能力は装備品からパラメータ成長率に至るまで、同じディーバであるリフィアとよく似ている。そのためやはり物理攻撃に弱く、しかもゲストなので行動指示ができない。アデールがダメージを受けたら、些細なものでも無視せず回復し、つねに全快状態を保つように心がけよう。ディーバに覚醒すれば強力な攻撃も使ってくれるが、弱点は変わらないので気を抜かずに援護すること。

幾何回廊アルヴィスでは、光召術が非常に頼れる。MPを回復してやり、その戦闘能力を生かそう。

エクセルアクトデータ

フリージングレイと堕歌は覚醒後に使用可能。幾何回廊アルヴィス(→P86)で頼りになる。

エクセルアクト　コンセントレート

修得LV	16	属性	なし
消費SP	50	消費AP	5
威力	4	効果範囲	円形
待機時間	S	硬直時間	C

解説：自身を中心とした範囲内の味方の全パラメータを上昇させる

エクセルアクト　エナジーブラスト

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	35	消費AP	3
威力	48	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説：敵に無属性ダメージを与え、自身は物理特殊防御状態になる

エクセルアクト　フリージングレイ

修得LV	初期	属性	氷
消費SP	70	消費AP	6
威力	114	効果範囲	円形
待機時間	A	硬直時間	D

解説：範囲内の敵に氷属性ダメージを与え、確率で足止め状態にする(ディーバ時のみ)

エクセルアクト　堕歌

修得LV	60	属性	なし
消費SP	100	消費AP	9
威力	192	効果範囲	全体
待機時間	B	硬直時間	E

解説：敵全体に闇属性ダメージを与え、全パラメータを低下させる(ディーバ時のみ)

〈Character Data 10・クライド〉

クライド

武器	戦斧	胴装備	鎧

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	S	A+	A+	D	D+	E+

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	12	26	39	50	61	71
	回復AP	14	30	44	56	68	79	89

戦闘能力解説

クライドは同行する全キャラクターの中で、もっとも参加期間が短い。しかしそれが残念に思えるほど、優れた戦闘能力を持っている。パラメータ成長率はオイゲンとよく似ているが、より多くの広範囲攻撃を使えるため、敵の群れと出くわしたとき頼りになる。打たれ強くもあるので、回復に気を使わなくてもいいのもうれしい。クライドが参加しているときは、ほかのキャラクターたちは援護に回して彼の活躍をサポートするように立ち回るといいだろう。

ハイアクセルで戦闘能力がより強化される。攻撃系のエクセルアクトとセットで使うと、ザコ敵程度なら一掃できる。

エクセルアクトデータ

2種類の攻撃はどちらも付加効果が便利。弱った敵が残っていたら、トドメを刺して回ろう。

エクセルアクト　ハイアクセル

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	6	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説：自身のATKとDEFを上昇させ、物理特殊防御状態になる

エクセルアクト　ソニックブレイド

修得LV	初期	属性	風
消費SP	50	消費AP	4
威力	64	効果範囲	扇形
待機時間	S	硬直時間	B

解説：範囲内の敵に風属性ダメージを与え、確率でSPDを低下させる

エクセルアクト　ヴォルトホーン

修得LV	初期	属性	雷
消費SP	70	消費AP	6
威力	100	効果範囲	直線
待機時間	B	硬直時間	E

解説：範囲内の敵に雷属性ダメージを与え、確率で麻痺状態にする

〈Character Data 11・ディノス〉

ディノス・ガルシア

武器	グローブ	胴装備	胴衣

パラメータ成長率	HP	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
	D+	B+	C+	A	B+	B+

AP成長	AP値	3	4	5	6	7	8	9
	基礎AP	1	13	28	41	52	63	73
	回復AP	13	29	42	55	66	77	88

戦闘能力解説

同じ徒手空拳を使うセシルと比較すると、物理攻撃関係が弱いぶん光召攻撃関係が優れている、という特徴がある。トータルの攻撃力はあまり変わらないが、HPが低いぶん打たれ弱い。回復には十分な注意を払っておこう。エクセルアクトも一部セシルと似ているが、光と闇属性の同時攻撃である冥光・双穿は、セシルのダブル闇光破と比べて威力は落ちるが連発できるという利点がある。手数の多さを活かすためにも、可能ならばパラメータを上げてやろう。

敵として戦った場合と違って骸の召喚は行なわない。代わりに攻撃光召術で勝負する戦闘スタイルになっている。

エクセルアクトデータ

告死の闇は幾何回廊アルヴィス用。内部で出現する強敵を打倒するのに、その攻撃力が頼れる。

エクセルアクト　連撃・三哭

修得LV	初期	属性	なし
消費SP	25	消費AP	3
威力	64	効果範囲	単体
待機時間	S	硬直時間	B

解説：敵に無属性ダメージを与える

エクセルアクト　冥光・双穿

修得LV	2	属性	なし
消費SP	50	消費AP	6
威力	96	効果範囲	直線
待機時間	B	硬直時間	E

解説：範囲内の敵に光属性と闇属性ダメージを同時に与え、確率で混乱と猛毒状態にする

エクセルアクト　告死の闇

修得LV	60	属性	闇
消費SP	100	消費AP	8
威力	174	効果範囲	円形
待機時間	B	硬直時間	E

解説：自身を中心とした範囲内の敵に闇属性ダメージを与える

コラム 戦闘ボイスを楽しもう

ストーリーを彩る個性的なキャラクターたちは、イベントやパーティトーク中はもちろんのこと、戦闘中もさまざまな状況でボイスを発し、場面を盛り上げてくれる。そうした戦闘ボイスはキャラクターが何らかの行動をとるたびに発せられるが、なかには特殊な条件を満たした場合にのみしゃべる、珍しいボイスも存在する。以下に紹介する2種類のボイスは、どちらも発生条件が限られている。

●発生条件が特殊なボイス

掛け合いボイス

通常の戦闘ボイスは、起こした行動や行動結果に対してキャラクターがしゃべればそれで終わりになる。しかしキャラクターが右に挙げた戦闘行動を取ったり、特殊な状況に置かれた際に発するボイスに対し、別のキャラクターが応答する場合がある。これが掛け合いボイスだ。掛け合いボイスはランダムに発生するため、条件を満たしただけでは聞くことはできない。何度も該当行動を試してみよう。

•掛け合いボイス発生行動と発生状況

- ·敵を撃破した
- ·敵の弱点属性を突いた
- ·敵が耐性を持つ属性攻撃を仕掛けた
- ·各種回復行動を受けた
- ·各種回復行動を受けたが、効果がなかった
- ·敵の強烈な攻撃で大ダメージを受けた
- ·状態異常を受けた
- ·戦闘不能になった

特定敵専用の戦闘開始ボイス

一部のキャラクターは、特定の敵と戦闘状態に入ったときにのみ特別なボイスを発する。その中から一部を以下にまとめたが、そのキャラクターにとって縁の深い敵との戦闘で、そうした特殊ボイスが発せられることが多い。戦う相手がわかっているならば、対応するキャラクターを出撃させてみよう。

•ボイス発生行動と発生状況

キャラクター	出現モンスター・イベント	戦闘開始時ボイス
[illegible]	帝国兵士系	「かつての友も今日の敵…か」
	竜系	「やっかいな敵が出てきたな……」
	所持金が多い敵	「金は渡るべきヤツに渡るってことだよな」
	武器を持っている敵	「おっ、なかなかいいもの持ってるじゃねぇか」
	闘技場種目「昨日の友は……」	「かかってきな、俺に敗北って言葉はねえぞ」
[illegible]	人間系	「勇者様のコブシで改心しなさい」
	不死系	「何こいつら……気味わるー！」
	敵が多い	「よりどりみどりだね！」
	敵が少ない	「むむ、数少ないじゃん。　もしかして舐められてる!?」
	大型モンスター	「勇者様には見た目のハッタリなんかきかないんだよ」
	小型モンスター	「小さいからって勇者様は油断しないよ」
	ディノス	「優しかったあんたがどうして……」
	闘技場種目「昨日の友は……」	「手を抜いたりしたら承知しないからね！」
サージュ	帝国兵士系（女性）	「職務に忠実すぎやしないかい？　そんなんだと男が寄ってこないぜ」
	帝国兵士系（女性・獣）	「くっ、眠らせてやらねえとな、安らかによ」
	教団兵系	「あんたらにゃ、俺達は止められないってこと、教えてやるぜ」
	アイオーン隊	「暗殺部隊なんてやめちまいな、せっかくの美人がだいなしだぜ」
	ルーニャ・ボーリャ	「熱くなるなよ　暗殺者が冷静さを失ったらおしまいだぜ」
	アルル	「その美しさ、まんまと騙されたぜ……」
	闘技場種目「昨日の友は……」	「お前たちが相手か……楽しめそうじゃないの」
	闘技場種目「迷い込みしモノ」	「異世界から俺に会いに来る為に来たってか、　嬉しいもんだな」
レスリー	不死系	「きゃっ怖いっ！一なんて言うと思った？　でも、ガラじゃないの。」
	共和国兵	「私が共和国の兵と戦うなんてね……」
	アイオーン隊	「あなた個人に恨みはないの、先に謝っておくわね」
	特殊防御を持つ敵	「ふう、こいつら面倒なのよね」
	つまみにできそうな敵	「美味しそう……前祝はビールで決まりよね」
	目玉が目立つ敵	「お姉さんが綺麗だからって、そんなに見つめないでよね」
	闘技場種目「昨日の友は……」	「悪いけど、手は抜けないわよ」
ニコル	帝国兵士系	「ニ…ニコル・ベネックス……た、只今極秘任務中っス」
	帝国兵士系（女性）	「ニコル・ベネックス、只今極秘任務中っス」
	教団兵系	「お、俺たちメリディアから逃げてきたっス。あ…怪しいものじゃないっスよ」
	教団兵系（女性）	「俺たちメリディアから逃げてきたっス。怪しいものじゃないっスよ」
	共和国兵	「に…逃げようとしてるわけじゃないっスよ。え…えっと…」
	小型モンスター	「さあ、かかってくるっス！　ニコル・ベネックス様の力、見せてやるっスよ」
	大型モンスター	「ここは…戦略的撤退を要求するっス! って何戦おうとしてるっスか」
	ディノス（Chart5）	「罪のない女性を襲うとは…卑劣なヤツっスね」

実戦知識解説
Battle Technique

実戦において役に立つ知識やテクニックについて、ゲームシステムを踏まえたうえで解説する。強敵を打ち破り難局を突破するための手がかりに利用してほしい。

戦闘準備時のポイント

◆突然のボス戦への心構え

冒険を続けていると、突然ボスやボスクラスの強敵と戦う状況が発生する。普段からいつ激戦に巻き込まれてもいいように、心構えと戦闘準備を整えておくこと。とはいえ武器成長に適した装備と強敵相手の装備とでは、必要な準備に大きな違いがある。探索のついでに武器育成、などと考えていると強敵が現われたときに対処できない。多少面倒であっても、武器の育成は安全が確認できる場所で行なうのが確実だ。

成長途中の武器を装備していては、強力なピースも宝の持ち腐れ。育成と探索はすっぱりと切りわけてしまおう。

◆アームフォースの相乗効果

武器に宿るアームフォースは、どれも強力な効果を秘めている。このピースはセットしただけでも便利に使えるが、ピースによっては他のピースと同時にセットすることで効果がより強く発揮されるものがある。こうしたピースによる相乗効果を利用すれば、より多くの戦況に対応できるようになるだろう。以下の例を参考にして、さまざまな組みあわせを試してほしい。

●効果的なアームフォースの組み合わせ例

MAXダメージ+&再生付加

再生状態になるため多少のダメージならターン開始時に全快。これによりHP最大時にダメージが増える、MAXダメージの効果が出やすくなる。

オートガード&ガード性能アップ

ガード性能アップの効果は、防御行動すべてに適用される。オートガードと組み合わせれば、普段より効果が表われる可能性が増える。

瀕死アイテム回復&回復量アップ

瀕死時に使うアイテムはヒールリキッドなので、回復量はやや心もとない。回復量アップを同時にセットして、少しでも回復量を増やそう。

瀕死ダメージ+&ピンチガード

瀕死ダメージ+の効果は確実に出て強力だが、状況が状況だけに長くはもたない。ピンチガードをセットすれば倒れる不安は多少解消される。

SP取得アップ&SP譲渡

多めにもらえるSPを、セットしたキャラクターだけで使うのはもったいない。SP譲渡で味方にも回し、全員でSP増加の恩恵にあずかろう。

SP状態異常回復&状態譲渡

あまり向かない組み合わせ例。状態譲渡は、危険な状態異常を敵に移せるが、毎回回復していては意味がない。理由がなければやめておこう。

アームフォースと装身具の重複効果

数ある装身具の中には、特定のアームフォースと同一、あるいはよく似た効果を持つものがある。そうしたアームフォースをセットした武器と、装身具を同時装備した場合、効果は打ち消されたりせずにそのまま重複する。うまく利用すると、成長が伸び悩んでいるキャラクターを短期間でレベルアップさせたり、武器を素早く成長させることが可能。必要に応じて以下のような組み合わせを試してみるといいだろう。

特殊な効果を秘めた装身具はなかなか手に入らない。レアモンスター討伐やサブイベントには積極的に挑戦しよう。

同一効果を持つアームフォースと装身具

取得WPアップ&緋色の武器飾り

ともに取得WPが1.5倍になる効果があるが、同時装備で増加量は加算。倍速で武器を育成可能。

トレジャーハント&ヒマワリの押し花

ドロップアイテムの出現確率も、同時装備で倍増。モンスター図鑑の完成などにも役立つ。

出撃メンバーの編成

戦闘準備でもっとも大事かつ難しいのは、出撃させるキャラクターを選択すること。目的をはっきりと見極めて、それに合った戦闘能力の持ち主を選ぼう。以下に挙げる4つの編成例は、キャラクター能力を参考に本書が独自で選んだもの。これはあくまで一例であり、光召術やピース次第でいくらでも変更は可能だが、選択のポイントだけはしっかり押さえておこう。

目的別出撃メンバー編成例

物理攻撃重視

ATKに優れ、物理攻撃系のエクセルアクトを多数使える3人で構成。光召術対策だけは忘れずに。

ラルク

オイゲン

セシル

光召攻撃重視

左とは逆に、MGC成長とエクセルアクトの能力から選択。物理攻撃面の打たれ弱さには注意。

リフィア

サージュ

レスリー

モンスター無力化

リフィアの輝歌とオイゲンの雷鳴でスタンを連発。セシルはスタンに耐えた者を仕留める。

リフィア

オイゲン

セシル

対ボス戦

リフィアのフローラルコートで守りを固めつつ攻撃。敵の状態変化はクレセントエッジで解除。

ラルク

リフィア

レスリー

実戦におけるポイント

◆モンスターシンボルへの先制方法

エンカウント状況は戦闘開始直後のAP量を、ひいては戦闘そのものの行方をも左右する。味方が有利になるように、極力モンスターシンボルの背後をつきたいところだが、優れた察知能力を持つシンボルに気づかれないようにするのは難しい。ただし戦闘終了直後ならば、どんなシンボルでもわずかな時間だが動けなくなる。この隙を利用すれば背後を突くのは簡単だ。このテクニックは敵シンボルが集中して出現する場所なら通用する。チャンスがあったら試そう。

① シンボルに接触する

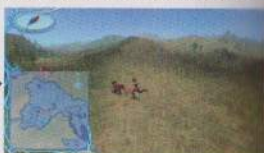
モンスターシンボルの群れに出くわしたら、手近な1体に触れて戦闘に入る。

→

② 戦闘をこなす

普段と同様に戦闘を進める。戦闘が終わった直後が勝負なので気を抜くな。

→

③ 停止中にシンボルの背後をつく

戦闘終了直後は、短時間だがシンボルが停止。ここで背後を狙おう。

◆戦闘行動のセオリー

戦闘中は敵と味方の行動によって、状況がつぎつぎに変化していく。そのため対応策も毎回考え直していかなければならない。だがそんな多くの戦闘状況においても、極力実行すべき行動、戦闘行動のセオリーは存在する。普段はこのセオリーに従って行動しながら、イレギュラーな事態が発生したら臨機応変に対応していけば、戦闘が頻発する長時間の探索もこなしていくことができるだろう。以下に紹介する3つの戦闘行動を頭に入れて、つらい戦いを勝ち抜こう。

●必ず実行したい戦闘行動方針

危険な行動が予測される敵を狙う

敵がとる行動はターンカードを見ればある程度は予想がつく。カード枚数が多く、かつ技や特技アイコンが載っている敵を見つけたら、優先して倒せば被害を抑えられる。

出現していてもカードが出ない敵もいる。そうした敵は無視。

警戒時のAPは有効に使う

敵の危険な行動に対して警戒ボイスが聞こえたら、防御するのが確実。ただそれだけだとAPが余る場合もある。他に行動しても防御が間にあう場合もあるので試してみよう。

防御を複数回行ない、敵の行動後にこちらの行動順を回す手も。

チームAPの低下は最優先で回復させる

戦闘不能や石化状態などは全滅につながるが、チームAPが低下するのも痛い。そうした状態になった味方は急いで回復させよう。使えるAPが増えれば、HPは後回しでも十分。

ひとり倒れただけでもAPから考えれば危険信号。すぐさま回復。

味方の配置場所

攻撃や防御など、戦闘で主軸になる行動に比べると、移動は軽んじられる傾向にある。だが協力攻撃の発生条件や、広範囲攻撃の効果範囲など、キャラクターの配置が影響する要素は意外に多い。とくに強敵との戦いでは、以下のように味方配置に気を配るだけで、難しさが格段に変わってくる。しっかり覚えて実戦に活かしていこう。なお敵が移動したり、それを追って味方が攻撃することで位置関係は変化する。状況を見て移動し直すといった調整も必要だ。

強敵と戦う際の配置例

接近戦メインで戦う場合

味方が全員接近戦を行なうなら、敵を囲むように配置。直線や扇形の範囲攻撃に巻き込まれにくい。敵中心の円形範囲攻撃を使うなら避けよう。

銃使いがいる場合

味方Cの位置に銃使いを置き、接近戦を挑む味方AとBで敵を横から挟む。敵の範囲攻撃に巻き込まれにくく、つねに全員の協力攻撃を期待できる。

光召術メインで戦う場合

光召術攻撃を行なう味方BとCはできるだけ敵から離れ、代わりに味方Aは敵に密着。防御して敵を引きつけるオトリ役だ。あとはBとCで攻撃を。

回復行動に見る行動速度の比較

キャラクターの行動速度は、攻撃や防御の結果と同等、あるいはそれ以上に大きい。敵の攻撃よりさきに防御すればダメージを抑えられるし、何より先んじて攻撃、倒してしまえばダメージ自体を受けずに済む。効果が似ている戦闘行動ならば、できるだけ行動速度に優れたものを選ぶと有利に戦えるだろう。以下の例を参考にして、場面に応じた最適な行動を選びとろう。

行動速度比較例

リフィアの行動速度比較

ここでは回復行動を取ったリフィアが、続けて"たたかう"を実行する場合の行動速度の違いを比較する。アイテムとエクセルアクトは回復が素早く行なわれるが、直後行動できるまでの時間はアイテムのほうが圧倒的に早い。また光召術は回復の出が遅いものの、直後行動可能になる時間はアイテムと大差ない。このように速度ではアイテムが非常に優秀だが、切らしてしまう恐れがある以上、絶対に有利とは言えない。

アイテム(ミドルリキッド)の場合

光召術(ヒール)の場合

エクセルアクト(オラクルヒール)の場合

◆アイテムの連続使用テクニック

前項でも解説したように、アイテム使用は速度の点で非常に優れている行動だが、複数のキャラクターで連続使用するとさらに便利。もっとも有効なのは、味方がダメージと同時に状態異常に陥ったときだ。このような場面では、ひとりでアイテムを使いHPと状態異常回復を行なうよりも、ふたりでアイテムを連続使用したほうが素早く復帰させられる。アイテムの使用順には注意しつつ、このテクニックを試そう。

戦闘不能者が出たらリザレクトボトル→リキッド類でHP回復を。順番を間違えるとムダ使いになるので行動順に注意。

◆状態異常・状態変化と戦闘行動の関係

ほとんどの戦闘行動はその戦闘ターン内で解決され、ダメージなどは残るが行動したこと自体の影響は残らない。だが一部の状態異常、及び状態変化には、直前の戦闘ターンでの行動によって効果に影響が出るものがある。以下にまとめているが、再生状態と猛毒状態は直前ターンでの消費AP量によって、回復やダメージ状態が変化するのだ。これらの状態になったならば、戦況と同時にそれぞれの状態からの影響も考えて、とるべき戦闘行動を決めよう。

◉AP消費のもたらす影響

再生状態での行動とHP回復量

再生状態になるとターン開始時にHPが回復するが、その回復率は直前ターンでの消費APが少ないほど高くなる。たくさん回復したければおとなしく待機しよう。なお効果値は重ねがけで増え、ターン経過で減る。

効果値	直前に消費したAP									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3.13%	3.11%	3.05%	2.95%	2.82%	2.64%	2.43%	2.18%	1.89%	1.56%
2	6.25%	6.21%	6.10%	5.90%	5.63%	5.29%	4.86%	4.36%	3.78%	3.13%
3	9.38%	9.32%	9.14%	8.85%	8.45%	7.93%	7.29%	6.54%	5.67%	4.69%
4	12.50%	12.42%	12.19%	11.81%	11.27%	10.57%	9.72%	8.72%	7.56%	6.25%
5	15.63%	15.53%	15.24%	14.76%	14.08%	13.21%	12.15%	10.90%	9.45%	7.81%
6	18.75%	18.63%	18.29%	17.71%	16.90%	15.86%	14.58%	13.08%	11.34%	9.38%
7	21.88%	21.74%	21.33%	20.66%	19.71%	18.50%	17.01%	15.26%	13.23%	10.94%
8	25.00%	24.85%	24.38%	23.61%	22.53%	21.14%	19.44%	17.44%	15.12%	12.50%
9	28.13%	27.95%	27.43%	26.56%	25.35%	23.78%	21.88%	19.62%	17.01%	14.06%
10	31.25%	31.06%	30.48%	29.51%	28.16%	26.43%	24.31%	21.80%	18.90%	15.63%
11	34.38%	34.16%	33.53%	32.47%	30.98%	29.07%	26.74%	23.98%	20.79%	17.19%
12	37.50%	37.27%	36.57%	35.42%	33.80%	31.71%	29.17%	26.16%	22.69%	18.75%
13	40.63%	40.37%	39.62%	38.37%	36.61%	34.36%	31.60%	28.34%	24.58%	20.31%
14	43.75%	43.48%	42.67%	41.32%	39.43%	37.00%	34.03%	30.52%	26.47%	21.88%
15	46.88%	46.59%	45.72%	44.27%	42.25%	39.64%	36.46%	32.70%	28.36%	23.44%
16	50.00%	49.69%	48.77%	47.22%	45.06%	42.28%	38.89%	34.88%	30.25%	25.00%

猛毒状態での行動とダメージ量

直前にAPを消費するほど、猛毒状態によるダメージは増える。状態異常をすぐに回復できないときは、できるだけ安静にしていよう。

効果値	直前に消費したAP									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0.00%	4.00%	7.69%	11.11%	14.29%	17.24%	20.00%	22.58%	25.00%	27.27%

ゲストキャラクターとの連携

P60で解説したように、ゲストキャラクターはレギュラーキャラクターとは関係なく独自に戦い続ける。そんなゲストたちの行動を制御することはできないが、逆にレギュラーの側からゲストにあわせて、行動を連携させることは可能だ。光召術は運に左右されるものの、エクセルアクトならば、ほぼ確実にトリニティアクトまで持ち込める。余ったレギュラーには彼らをサポートさせれば、普段よりも効率よく戦うことができるだろう。

条件が合えばトリニティアクト、エクセルトリニティも可能。ゲストの消費SPから使うエクセルアクトを推理する。

戦闘報酬を増やす

味方キャラクターたちの成長には、経験値やWPなどの戦闘報酬が欠かせない。戦闘回数を重ねて報酬を獲得していくのもいいが、効率よく育てたければ一回ごとの戦闘報酬を増やすのが近道。戦闘報酬増加にはふた通りの方法があり、ひとつはアイテムなどで報酬を増やす方法。もうひとつは、もとから大量の戦闘報酬を持つ敵を探しだして倒すというもの。詳しくは以下にまとめるが、いずれにしても確実に勝利できるだけの実力が必要なので、無理はしないように。

ふたつの方法を同時に実行すれば、報酬はケタ違いに跳ね上がる。チャンスが訪れたならばぜひ狙っていこう。

報酬を増加させるおもな方法

アイテムやアームフォースを利用する

戦闘報酬を増やす効果のあるアイテムやアームフォース、装身具は右表のとおり。アームフォースと装身具の効果は、ほとんどの場合装備者にしか効果がないのに対し、アイテムは全員に効果がある。ただし報酬増加用アイテムはすべて消耗品かつ非売品なので、絶対に乱用しないこと。

アイテム	エクスタロット、リコタロット、アームタロット
アームフォース	取得EXPアップ、取得リコアップ、取得WPアップ、トレジャーハントほか
装身具	ヒマワリの押し花、緋色の武器飾り、王の財布、エクスマキナほか

レアモンスターを倒す

右に挙げたモンスターは、各地でごくまれに出現することがあるレアモンスター。それぞれ該当する戦闘報酬を大量に持っているので、出会えたらぜひ倒そう。ただし逃げやすいので注意。

セルキー（Rico）

ローン（WP）

ケルピー（経験値）

コラム クリア後プレイの楽しみ方

Chart103で最後のボスを倒せばストーリーは完結し、ゲームクリアとなる。だがたとえストーリーを終わらせても、冒険そのものはまだまだ続く。エンディング後、スタッフロールのあとに記録できるクリアデータがあれば、以下に紹介する要素が追加され、さらなる冒険に挑めるようになる。クリアまえでは手に入れられない究極の装備やアームフォース、本編最終ボスをもしのぐほど強力な敵、そして世界に隠された最後の謎……すべてを手にしたければ、ぜひ挑戦してみよう!

クリアデータには左下に星のマークがついている。このデータをロードし再開すると追加のお楽しみが。

◉クリア後の追加要素

幾何回廊アルヴィスに挑戦

ストーリー本編のクリアデータがあるならば、フルヘイム西方にある朔月の宿に行ってみよう。すると崖の突端付近に、以前にはなかった転移陣が出現している。これがエクストラダンジョンである、幾何回廊アルヴィス(詳しい攻略はP227)への入口。中には非常に強い敵たちと、希少かつ強力な装備品、数々の思いがけない出会いと世界に隠された最後の謎が待ち受けている。このダンジョンを攻略すれば、本当の意味でストーリーが完結したと言えるだろう。

転移陣を前にして、不思議な予感を覚えるラルク。中に入ったらある程度進まなければ出てこられない。

追加モンスターの出現

これまでも一度攻略したダンジョンに、強力なネームドモンスターが出現していることはあったが、クリア後はさらに手強いモンスターが現われる。それぞれの出現場所や詳しいデータは、マップページ、データページを参照してほしい。追加モンスターたちは全員、レギュラーキャラクターの最強武器を持っている。

最強武器を守っているだけあって、どのネームドモンスターも半端なボス敵より手強い。

闘技場の新種目

共和国の首都である、カルブンクルスにある闘技場(→P238)では、ゲームクリアまえだと"未知との遭遇"までしか種目が現われない。だがクリアデータがあれば、さらにその先の種目に挑戦することが可能になる。対戦する相手は、それまでの種目とは比べ物にならないほどの実力を持っている。覚悟を決めて挑もう。

気になる対戦相手は、なんだか見覚えがあるような? 彼らの実力は嫌というほどわかっているはず。全力で挑め!

MAP
マップ

ワールドマップ

ラルクたちが冒険するフルヘイムの全体マップのほか、タウン、ダンジョン、宿のマップを登場順に掲載した。フィールド上には隠されたアイテムもあるので参考にしてほしい。

アイテム入手マップ

- ① アイテムが置いてある場所（内容は右記参照）
- ■ 飛光艇が着地できる場所（カスタマイズ終了時）
- ■ 飛光艇が着地できない場所（陸地）
- ■ 飛光艇が着地できない場所（海、川、湖、池）

①	スタート～	MPチャージ2
	Chart39～	防戦の葉
	Chart45～	知識の葉
	Chart69～	抵抗の葉
	Chart99～	運命の四つ葉
②	スタート～	リザレクトフル
	Chart45～	謎の銃士
③	スタート～	エリクシア
	Chart99～	謎の魔女（リフィア）
④	Chart45～	爆炎のジェム
	Chart51～	疾風の破片
	Chart60～	巨石の破片
	Chart69～	波濤の破片
	Chart99～	紅蓮の破片
⑤	スタート～	MPチャージ2
	Chart99～	砂の城
⑥	スタート～	不死鳥の翼
	Chart99～	巨石のジェム
⑦	スタート～	幸運の双葉
	Chart45～	謎の学士服
⑧	スタート～	迅速の葉
	Chart45～	謎の太刀使い
⑨	スタート～	再生の翼
	Chart99～	枯れ木色の着物
⑩	スタート～	抵抗の葉
	Chart29～	防戦の葉
	Chart51～	好戦の葉
	Chart60～	好戦の葉
	Chart99～	運命の四つ葉
⑪	スタート～	アイギスの盾
	Chart99～	謎の隠密服
⑫	スタート～	謎のきぐるみ
	Chart67～	紅蓮の破片
⑬	スタート～	アイギスの盾
	Chart99～	謎の魔女（レスリー）
⑭	スタート～	アイアスの盾
	Chart99～	幸運の双葉
⑮	スタート～	謎の看護服
	Chart22～	MPチャージ2

地名マップ

【タウン】

【ダンジョン】

【月影の宿】

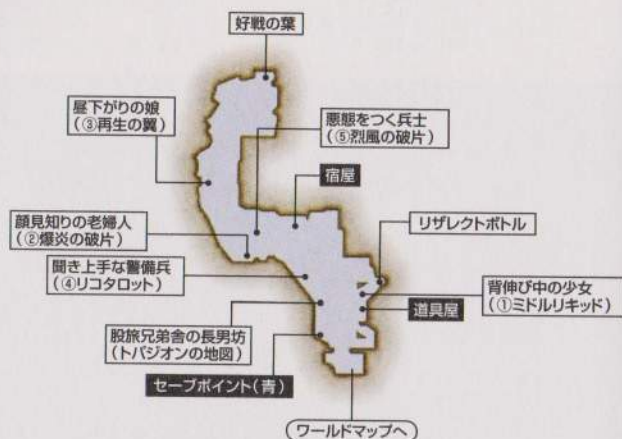
【その他】

※上空で遭遇するため、位置の表示はありません

タウン

トパジオン

ラルクたちがレテアの森(MAP107-01)を抜けて、最初に訪れる村。メリディア軍が出入りしているようだが、のどかで小さな村だ。

map 01
のどかな通り

道具屋 『山高帽堂』

名称	値段	名称	値段
ヒールリキッド	50	レストバインド	300
ミドルリキッド	500	レストパラライ	250
ハイリキッド	2500	レストシック	500
リザレクトボトル	500	レストスリープ	150
レストチャーム	200	リセットオール	500
レストポイズン	100	アナライザー	20
レストストーン	600	鎮静剤	4000
レストサイレン	300		

タウン

ジャダ

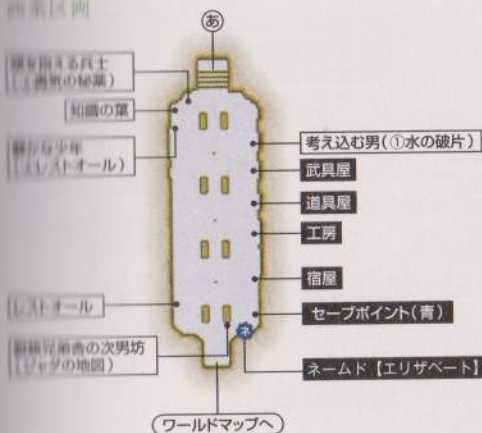
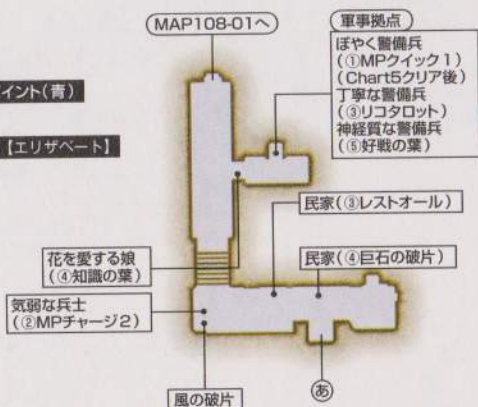
メリディア軍の拠点がある街。街の奥には司令室があり、さらに奥には帝室の封印が施されている竜縛塔が存在する。

map 01
商業区画

- あ
- 知識の葉
- 考え込む男（①水の破片）
- 武具屋
- 道具屋
- 工房
- 宿屋
- レストオール
- セーブポイント（青）
- ネームド【エリザベート】
- ワールドマップへ

map 02
拠点区画

- MAP108-01へ
- 軍事拠点
  - ぼやく警備兵（①MPクイック１）（Chart5クリア後）
  - 丁寧な警備兵（③リコタロット）
  - 神経質な警備兵（⑤好戦の葉）
- 民家（③レストオール）
- 民家（④巨石の破片）
- 花を愛する娘（④知識の葉）
- 気弱な兵士（②MPチャージ2）
- 風の破片
- あ

武具屋　「解放の槍」

分類	名称	値段
武器	クレイモア	1000
	ワイズスタッフ	1000
	ルーズスピリット	30000
	ロングソード	1000
	フォートアームズ	30000
胴装備	ブロンズプレート	700
	メタルプレート	8000
	メタルガード	8000
	サーコート	8000
	クローク	700
	ビロードローブ	8000
足装備	ブロンズグリーブ	500
	メタルグリーブ	5000
	アーミーグリーブ	13000
	コットンシューズ	500
	ノーブルシューズ	5000
装身具	パワーリング	1000
	レイリング	1000

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
スレイヴラルヴァ	→P270	Chart4 時のみ出現
スレイヴボーン	→P271	Chart4 時のみ出現
ネ エリザベート	→P309	クリア後＋アルル契約後に出現

道具屋　「貴婦人堂」

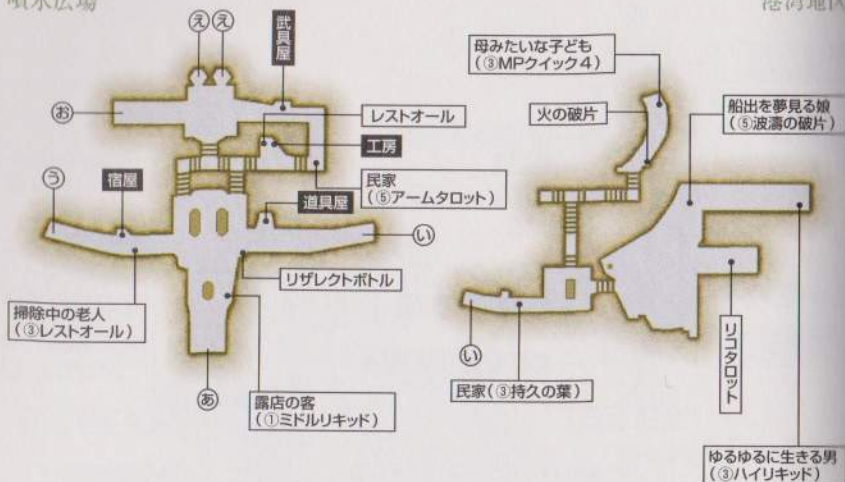
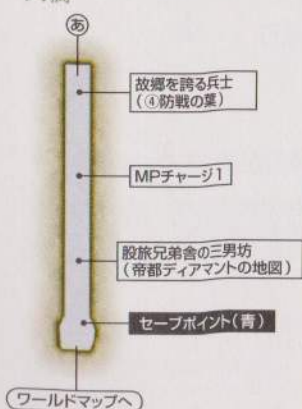
名称	値段	名称	値段
ヒールリキッド	50	レストサイレン	300
ミドルリキッド	500	レストバインド	300
ハイリキッド	2500	レストパラライ	250
リザレクトボトル	500	レストシック	500
レストチャーム	200	レストスリープ	150
レストポイズン	100	リセットオール	500
レストストーン	600	アナライザー	20

タウン

帝都ディアマント

メリディア帝国の首都。大きな街で職人や平民が暮らす地区のほかに、貴族や皇族、裕福な人々が暮らす上層地区がある。

map 01
大橋

あ
故郷を誇る兵士
(④防戦の葉)
MPチャージ1
股旅兄弟舎の三男坊
(帝都ディアマントの地図)
セーブポイント(青)
ワールドマップへ

道具屋 「賢母堂」

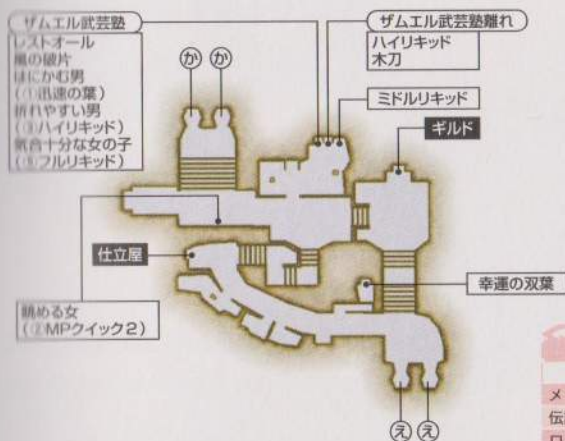
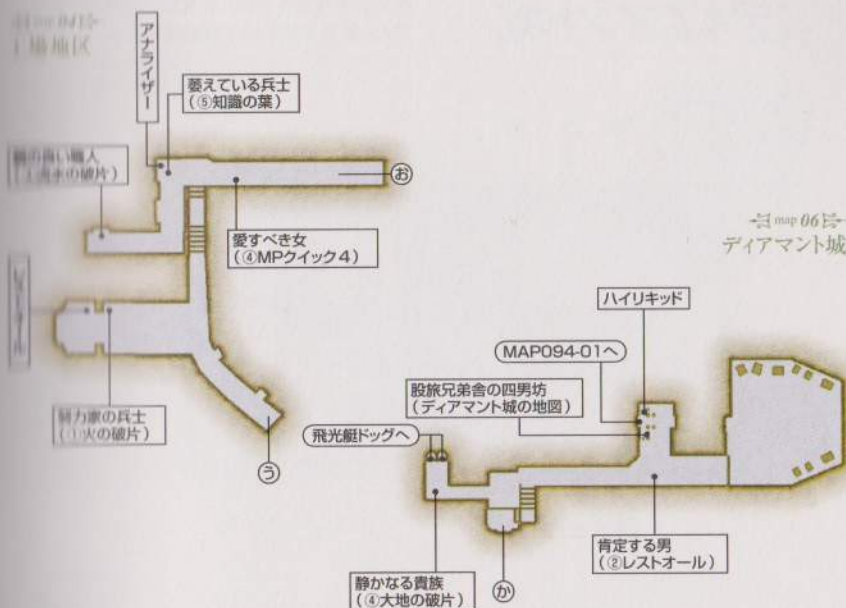
名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

武具屋 「十二勇士」

分類	名称	値段
武器	メディカルソード	2000
	メディカルワンド	2000
	フィランギ	2000
	カーンディーヴァ	30000
胴装備	ブロンズプレート	700
	セグメンタータ	19000
	ブロンズガード	700
	バフコート	700
	クローク	700
足装備	ブロンズグリーブ	500
	コットンシューズ	500
装身具	バイタルリング	1000
	パワーリング	1000
	レイリング	1000
	スピードリング	1000

map 06
ディアマント城

アナライザー
萎えている兵士
（⑤知識の葉）
愛すべき女
（④MPクイック４）
お
う

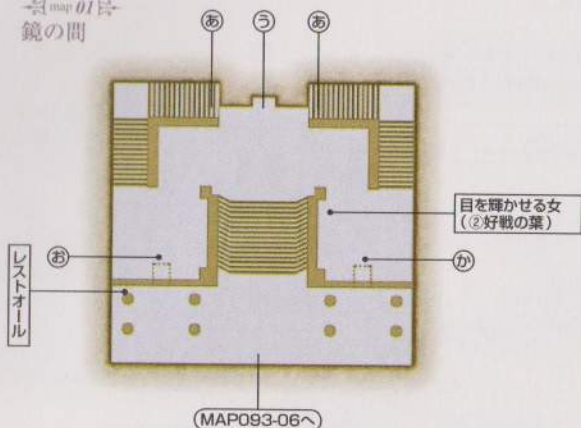
ハイリキッド
MAP094-01へ
股旅兄弟舎の四男坊
（ディアマント城の地図）
飛光艇ドッグへ
肯定する男
（②レストオール）
静かなる貴族
（④大地の破片）
か

「ヴィル」の仕立屋

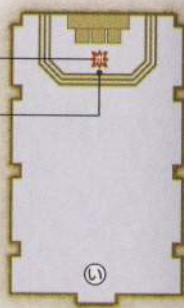
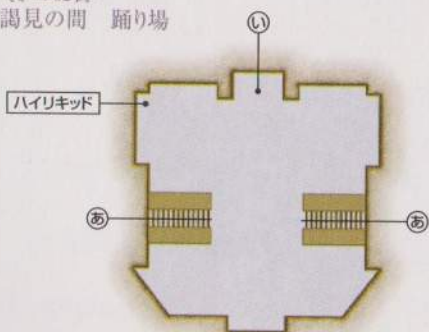
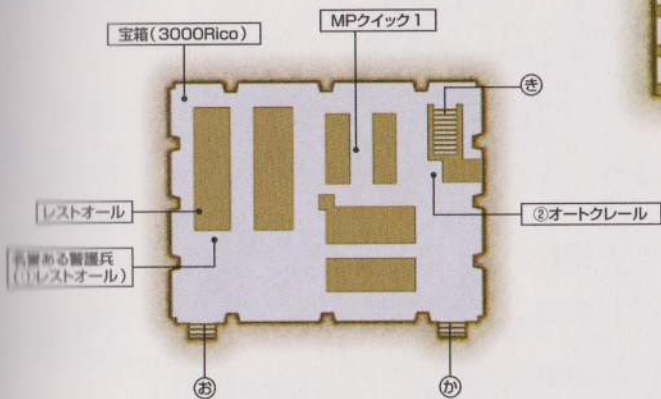
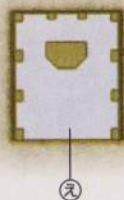
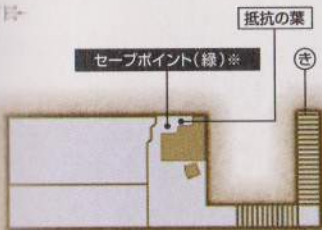
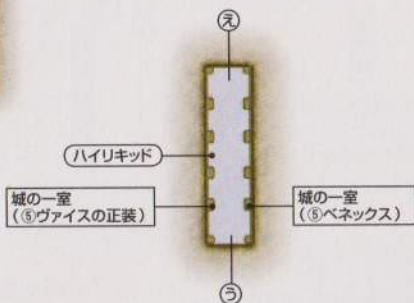
名称	値段
メリディアの少年	500
伝説の勇者	500
ロリィタ服	500
ティアラのドレス	500

ダンジョン

ディアマント城

皇帝マハトが執務を執り行なう城。兵士たちの控え室や牢獄もある。現在は、病床のマハトに代わり皇太子のヴァイスが国政を執る。

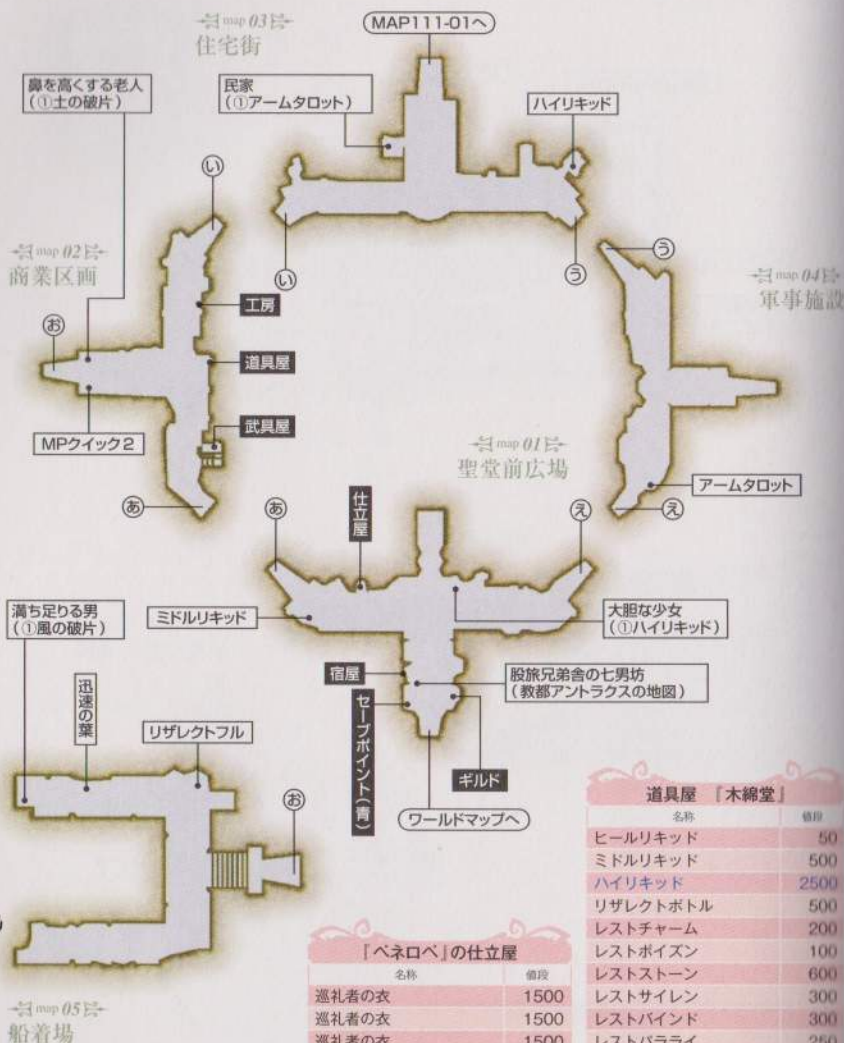
map 01
鏡の間

map 03
謁見の間

map 02
謁見の間　踊り場

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
城内警備兵	→P256	Chart73 時のみ出現
女城内警備兵	→P257	Chart73 時のみ出現
アルス（2）	→P295	
アデール（2）	→P296	
クライド（2）	→P296	

タウン

教都アントラクス

オルキナ教の信者たちが暮らすオルキナ教国の首都。街には大神殿がそびえたち、厳粛な雰囲気が漂う。

『ベネロペ』の仕立屋

名称	値段
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500
巡礼者の衣	1500

道具屋　『木綿堂』

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

※店舗は崩壊前、崩壊後共通

タウン

教都アントラクス(崩壊後)

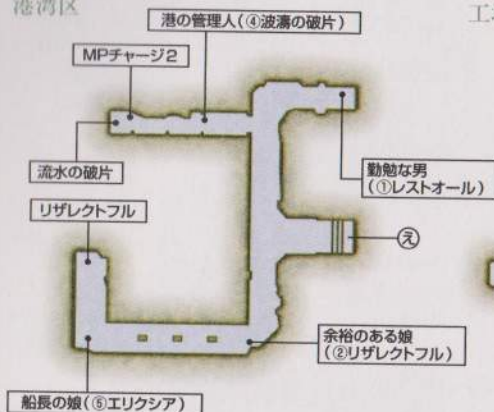
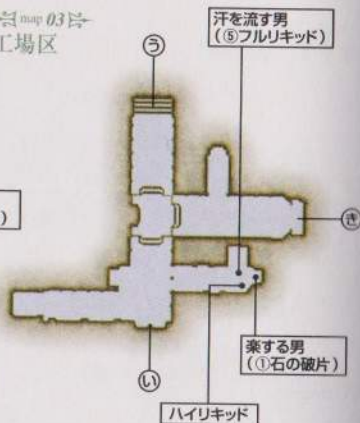
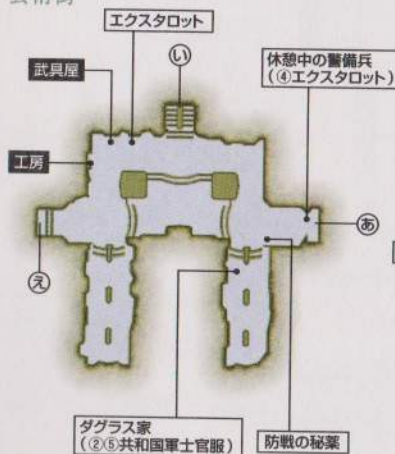
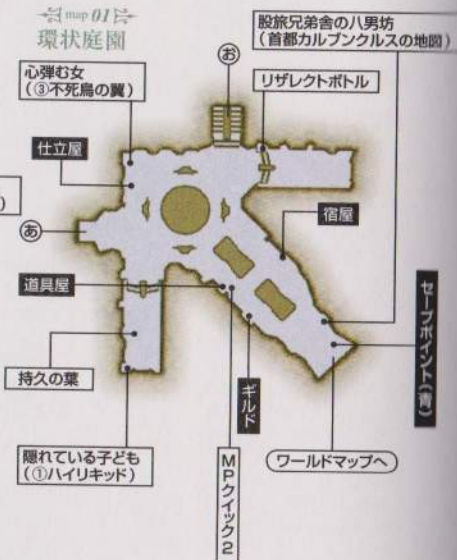
メリディア軍の襲撃を受け崩壊したあとのアントラクス。軍事施設は修復不能で立ち入りができなくなってしまっている。

武具屋 「紅い弧月」

分類	名称	値段
武器	出刃包丁	6000
	モルゲンステルン	6000
	レーヴァテイン	11000
	フェザークリス	6000
	クルセイドテレク	6000
	ボアスピアソード	6000
	バグキラー	6000
体防具	スチールプレート	4000
	チェインメイル	4000
	オルキナガード	19000
	スタデッドレザー	4000
	コーダーローブ	4000
足防具	スチールグリーブ	3000
	グレートシューズ	3000
装身具	バイタルリング	1000
	パワーリング	1000
	レイリング	1000
	スピードリング	1000
	マント	5000
	ケープ	5000
	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500

タウン

首都カルブンクルス

ノースノワーレ教徒が集うトゥレミリア共和国の首都。最高機関の元老院が国政を仕切る。カジノや闘技場といった娯楽街もある。

道具屋 「対称堂」	
名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
デナライザー	20

武具屋 「連なる星」		
分類	名称	値段
武器	コラ	7000
	ダーザメイス	7000
	レイハンター	7000
	メイルブレイカー	7000
胴装備	コンポジット	6000
	チェインメイル	4000
	スタデッドレザー	4000
	フーブランド	6000
足装備	バトルグリーブ	4500
	グレートシューズ	3000
装身具	スカサハリング	10000
	コーダーリング	10000
	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500

「ソフィア」の仕立屋	
名称	値段
絹の襟の上着	2000
木の役	2000
黒タイのワンピ	2000
芸術家	2000
プリマドンナ	2000
街中の男	2000
休日のいでたち	2000
いちごのワンピ	2000
漆黒のドレス	2000
縞模様の普段着	2000

タウン

聖都ベネトナーシュ

ノースノワーレ教の中心地となる街。ノースノワーレ教の聖皇や、象徴であるイマジナル・ディーバが暮らしている。

道具屋 「黄金率堂」

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

武具屋 『双頭の鷲』

分類	名称	値段
武器	ツバイハンター	8500
	コーダースタッフ	8500
	グラディウス	8500
	ユニコーン	8500
	クレバーガン	8500
胴装備	コンポジット	6000
	バンデッドメイル	6000
	ビロードクロス	6000
	フープランド	6000
足装備	バトルグリーブ	4500
	ライトシューズ	4500
装身具	スカサハリング	10000
	コーダーリング	10000
	氷の護符	30000
	雷の護符	30000
	光の護符	30000
	闇の護符	30000

『モニカ』の仕立屋

名称	値段
聖都の花婿	1800
聖都の花嫁	1800
怪盗紳士	1800
怪しい聖職者	1800
荒くれ者	1800
少女名探偵	1800
愛らしい聖職者	1800

タウン

バトラキテス

トゥレミリア共和国領の街。帝国軍に占拠されていた。のちにアルスにより開放されるが、そのアルスが再び帝国軍領にしてしまう。

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
帝国骸兵	→P256	Chart78 時のみ出現
女帝国骸兵	→P257	Chart78 時のみ出現

道具屋 『断絶堂』

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

武具屋 『泥の軍船』

分類	名称	値段	分類	名称	値段
武器	ヘキサハート	10000	足装備	メタルグリーブ	5000
	オクトハート	30000		ライトシューズ	4500
	レジストコード	10000	装身具	マッスルリング	10000
	カッツバルゲル	10000		ランナーリング	10000
	ウェルブランド	30000		火の護符	7500
	アケロオス	10000		水の護符	7500
	バインドマグナム	10000		風の護符	7500
胴装備	メタルプレート	8000		土の護符	7500
	メタルガード	8000		氷の護符	30000
	ピロードクロス	6000		雷の護符	30000
	アルプスジポン	19000		光の護符	30000
	フーブランド	6000		闇の護符	30000

エブル

山間の小さな村。サージュの故郷でもある。村の奥にはグランツの工場がある。のどかな村だったが帝国軍によって占領されている。

map 02
工場

ヒコピン
（①オールクイック　⑤不死鳥の翼）
知識の秘薬
あ

map 01
井戸端

あ
MPチャージ3
仕立屋
民家
（④フルリキッド）
工房
武具屋
暮れる男（②怪鳥の翼）
宿屋
股旅兄弟舎の十三男坊
（エブルの地図）
道具屋
セーブポイント（青）
ワールドマップへ
疑う祖母
（③MPクイック4）

武具屋　『風鳴の矢』

分類	名称	値段
武器	マクアフティル	11000
	アスクレピオス	11000
	スネークアイズ	11000
	闇にささやくもの	30000
	メリクリウス	11000
	黄玉の籠手	11000
	セルフブースター	11000
胴装備	メタルプレート	8000
	メタルガード	8000
	サーコート	8000
	ビロードローブ	8000
	ノーブルクローク	19000
足装備	メタルグリーブ	5000
	ノーブルシューズ	5000
装身具	レギオンケープ	10000
	コーダーケープ	10000
	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500
	氷の護符	30000
	雷の護符	30000
	光の護符	30000
	闇の護符	30000

道具屋　『金色の稲穂堂』

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20
興奮剤	2000

「アンナ」の仕立屋

名称	値段
学者	3000
丘の少年	3000
丘の少女	3000
歓喜のバカンス	3000
シーガル	3000
謹厳な執事	3000
フリルのビキニ	3000
紅白の着物	3000
バラ色のドレス	3000

タウン

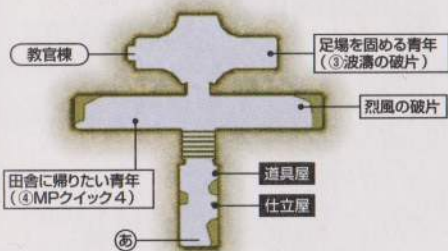
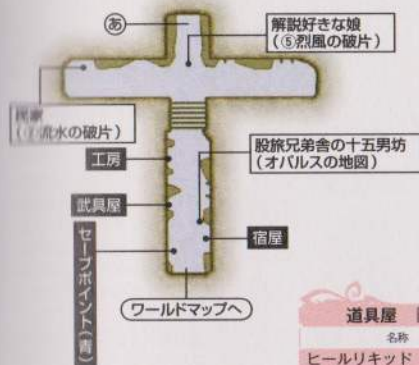
オパルス

共和国領の街。北国のため、街のあちらこちらには雪がつもり、雪だるまが置かれている。全寮制の士官学校があり学園都市でもある。

map 02
学び舎

map 01
石畳と雪だるまの路

武具屋　『銀鏡』

分類	名称	値段
武器	ディフェンダー	15000
	不屈の大剣	15000
	ソイルスタッフ	20000
	ソイルガーダー	20000
	コーダーハント	15000
	リジェネブランド	15000
	童子切	15000
	エクセレントリィ	15000
	水鉄砲	20000
	水鉄砲・改	20000
胴装備	シルバープレート	10000
	シルバーガード	10000
	シャザラント	12000
	シルクローブ	12000
足装備	シルバーグリーブ	7500
	ウインターブーツ	9000
装身具	火の護符	7500
	水の護符	7500
	風の護符	7500
	土の護符	7500
	氷の護符	30000
	雷の護符	30000
	光の護符	30000
	闇の護符	30000

道具屋　『フリンジ堂』

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

「キャロル」の仕立屋

名称	値段
ファー付きの外套	4000
一匹狼	4000
月夜の外套	4000
転校生	4000
細身の外套	4000
破戒教師	4000
闇色の外套	4000
庭師	4000
純白の外套	4000
飛び級	4000
真冬のいでたち	4000
美貌の校医	4000
格子柄の外套	4000
弟分	4000

タウン

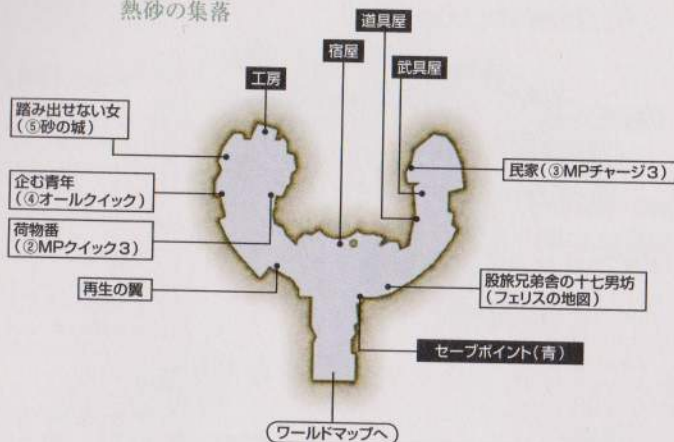
フェリス

砂漠にひっそりとたたずむ村。一見ただのさびれた村を装っているが、じつはレジスタンスのアジトとなっている。

map 01

熱砂の集落

道具屋 「熱砂の涼風堂」

名称	値段
ヒールリキッド	50
ミドルリキッド	500
ハイリキッド	2500
リザレクトボトル	500
レストチャーム	200
レストポイズン	100
レストストーン	600
レストサイレン	300
レストバインド	300
レストパラライ	250
レストシック	500
レストスリープ	150
リセットオール	500
アナライザー	20

武具屋 「暁の流星」

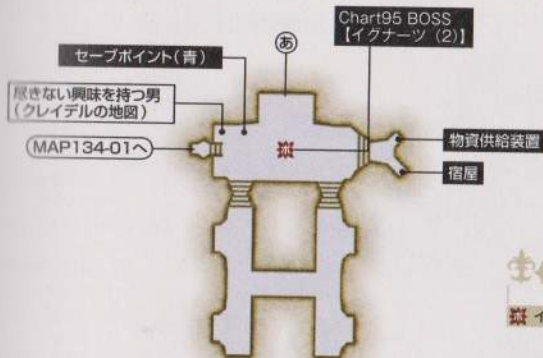
分類	名称	値段
武器	フランベルジュ	20000
	フラムガーダー	20000
	ピナーカ	15000
	ジャダグナ	15000
	マキリ	15000
	アルカナショテル	15000
	マンダウ	30000
	ウインドアネラス	20000
	ウインドガーダー	20000
	水鏡の籠手	15000
	ドレインマグナム	15000
	スリープマグナム	30000
胴装備	アダマンプレート	12000
	アダマンガード	12000
	リネンキュラッサ	10000
	ワイズクローク	10000
足装備	アダマングリーブ	9000
	デザートブーツ	7500
	アーミーシューズ	13000
装身具	マッスルリング	10000
	スカサハリング	10000
	コーダーリング	10000
	ランナーリング	10000
	レギオンマント	10000
	コーダーケープ	10000

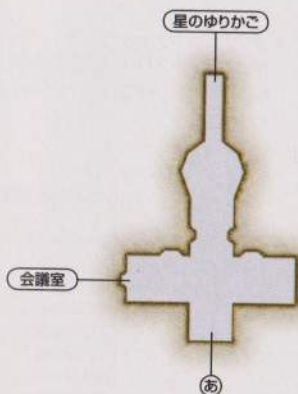
タウン

クレイデル

ホゾン汚染から逃れるために、多くの神種が眠っている空中回廊内の管理棟。人は少ないが、アイテムや武器の買い物もできる。

map 01

目覚めた人々の間

map 02

眠る人々の間

出現モンスター

名称	掲載ページ
イグナーツ（2)	→P296

物資供給装置

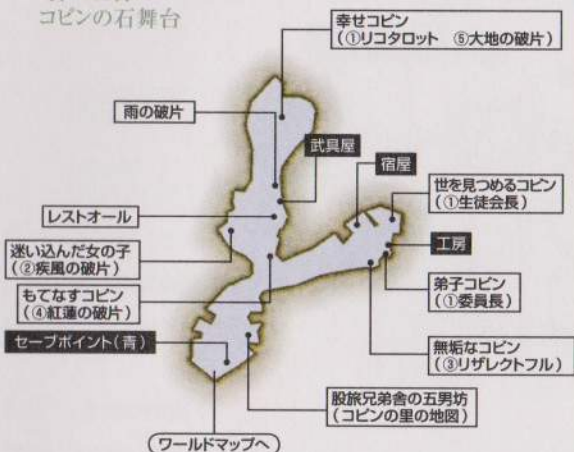
分類	名称	値段
消耗品	ハイリキッド	2500
	リザレクトボトル	500
	リセットオール	500
	アナライザー	20
武器	フラガラッハ	33000
	テュルソス	33000
	マインゴーシュ	33000
	アゾット	33000
	エレメンタラー	33000
	白きゆりかご	33000
	白きゆりかご・改	33000
	ヘビィアームズ	33000
胴装備	アレスプレート	22000
	トゥールガード	22000
	カーリーベスト	22000
	アルテミスガーブ	22000
足装備	ディバインホーズ	16000
	ディバインブーツ	16000
装身具	ヘラクレスリング	30000
	オーディンリング	30000
	モリガンリング	30000
	エボナリング	30000
	ディバインマント	30000
	ディバインケープ	30000
	紅蓮の護符	25000
	波濤の護符	25000
	烈風の護符	25000
	大地の護符	25000

タウン

コピンの里

湿地にあるコピンたちの里。多くのコピンが身を隠すほかに、旅の途中で迷い込んでしまった旅人たちも数名滞在している。

map 01
コピンの石舞台

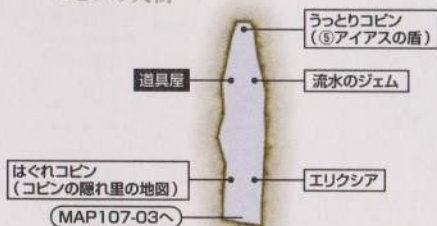
幸せコピン
(①リコタロット ⑤大地の破片)
雨の破片
武具屋
宿屋
世を見つめるコピン
(①生徒会長)
レストオール
工房
迷い込んだ女の子
(②疾風の破片)
もてなすコピン
(④紅蓮の破片)
弟子コピン
(①委員長)
セーブポイント(青)
無垢なコピン
(③リザレクトフル)
股旅兄弟舎の五男坊
(コピンの里の地図)
ワールドマップへ

武具屋 『真紅の一角獣』

分類	名称	値段
消耗品	ヒールリキッド	50
	リザレクトボトル	500
	レストチャーム	200
	レストポイズン	100
	レストサイレン	300
	レストバインド	300
	レストパラライ	250
	アナライザー	20
武器	ワイルドシミター	3500
	ドロウワンド	3500
	ランナウェイ	3500
	カスターネ	3500
	アイムフッター	3500
胴装備	アイアンプレート	2500
	アイアンガード	2500
	バトルベスト	2500
	コットンローブ	2500
足装備	アイアングリーブ	2000
	バトルシューズ	2000
装身具	バイタルリング	1000
	パワーリング	1000
	レイリング	1000
	スピードリング	1000
	マント	5000
	ケープ	5000

タウン

コピンの隠れ里

ギルドでクエスト「不思議な依頼」を請けると行けるようになる(→P251)、コピンたちの隠された第2のふるさと。

map 02
コピンの大樹

道具屋 『緑黄色コピン堂』

名称	値段
レストオール	1000
好戦の秘薬	800
防戦の秘薬	800
知識の秘薬	800
抵抗の秘薬	800
迅速の秘薬	800
持久の秘薬	800
勇気の秘薬	1600
再生の翼	2500
怪鳥の翼	5000
興奮剤	2000
鎮静剤	4000

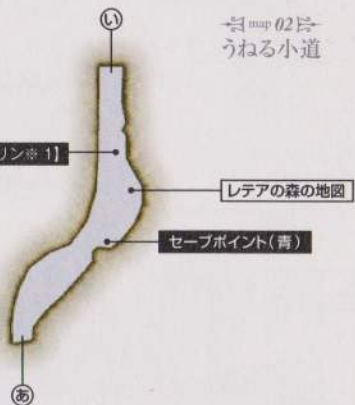
ダンジョン

レテアの森

濁竜災害を逃れたラルクが、リフィアとふたりで歩くダンジョン。コピンの隠れ里へは、特定のクエストを請けてから入れるようになる。

map 03
森の奥

map 02
うねる小道

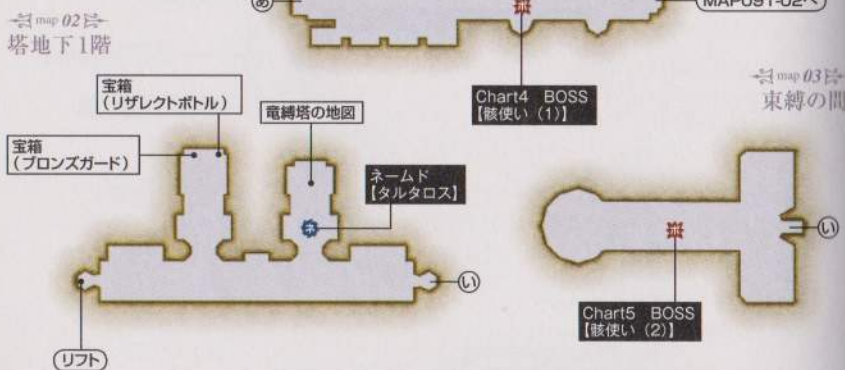
map 01
飛び石のせせらぎ

出現モンスター

名称	掲載ページ
チック	→P266
マンドラゴラ	→P268
ネ キャサリン	→P308
ネ ダイアナ	→P308
ネ マイク	→P308

※1 ギルドクエスト「続々・鳥害に困っています」を請けると出現。
キャサリンはダイアナが召換する
※2 ダイアナを討伐後orChart98以降に出現
※3 Chart2以降、新たに出現するマンドラゴラを撃破すると入手可能

ダンジョン

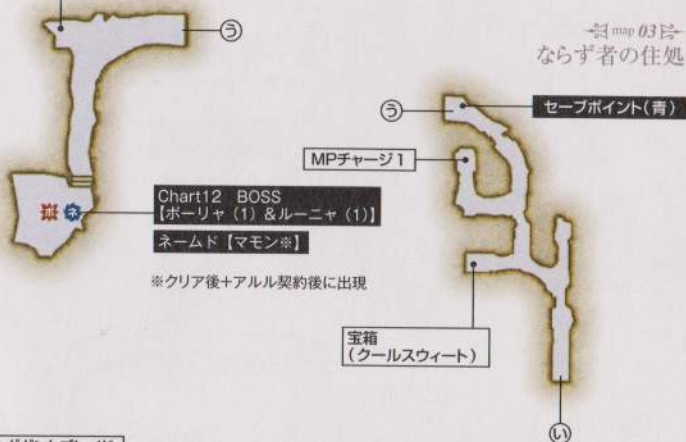
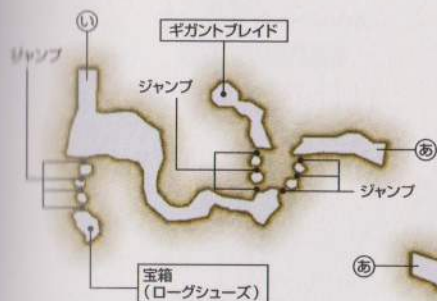
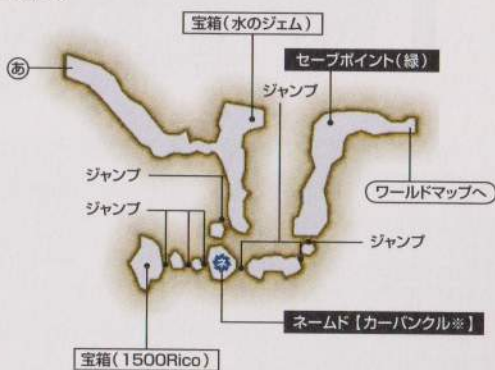
竜縛塔

帝室の人間以外は封印を解いて中に入ることはできない場所。束縛の間には、ログレス・シムマフが拘束されている。

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
ガーゴイル	→P281	Chart42まで
スライム	→P283	Chart42まで
タロス	→P280	Chart42まで。タルタロスの出現条件
グラップルキャット	→P274	Chart43以降に出現
バンシー	→P271	Chart43以降に出現
骸使い(1)	→P287	
骸使い(2)	→P287	
ヴァイス	→P291	
タルタロス	→P312	Chart5でタロスを撃破すると、Chart43で出現

ダンジョン

マンデルロー海岸

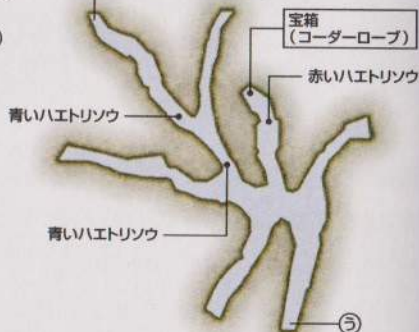
アデールをさらった盗賊たちが逃げ込んだ、怪しい海岸。出現する敵は、盗賊のほか、海沿いのため水棲生物が多い。

出現モンスター

名称	掲載ページ
ヴェラタイト	→P261
フライフィッシュ	→P262
バット	→P264
シーフ	→P260
ローグ	→P260
ボーリャ（1）	→P288
ルーニャ（1）	→P288
マモン	→P307
カーバンクル	→P311

※ギルドクエスト「超小悪魔」を請けると出現

ダンジョン

ナブラ密林

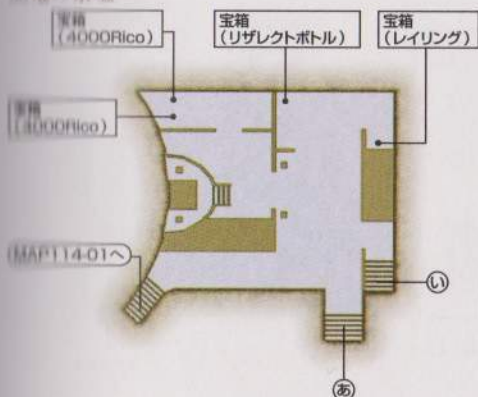
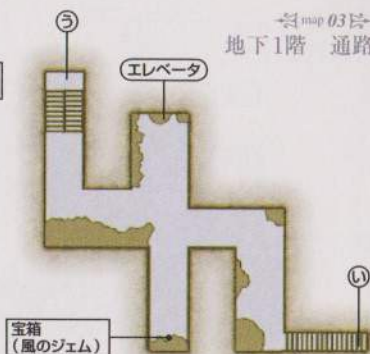
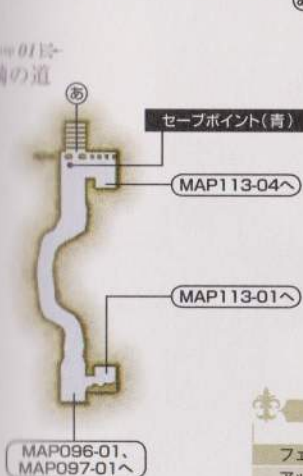
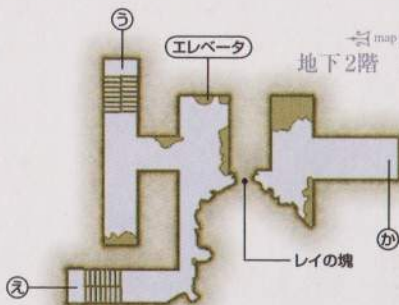
コビンの里の東に位置するダンジョン。植物系の敵が多い。迷い道になっていて、間違った進路を進むと延々とループすることに。

出現モンスター

名称	掲載ページ
ナブラトレント	→P267
ナブラファンガー	→P269
フラワラ	→P268
フォレストアイ	→P268
キラービー	→P276
モスシーダー	→P276
ビフロンス	→P288
デスサイズ	→P311
ジャックランタン	→P309
ティターニア	→P312

※1 ギルドクエスト「害虫の逆襲」を請けると出現
※2 クリア後+アルル契約後に出現。ティターニアはジャックランタンが召喚する

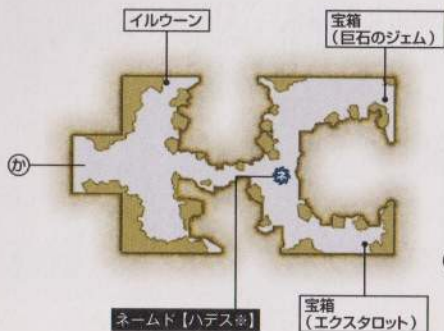
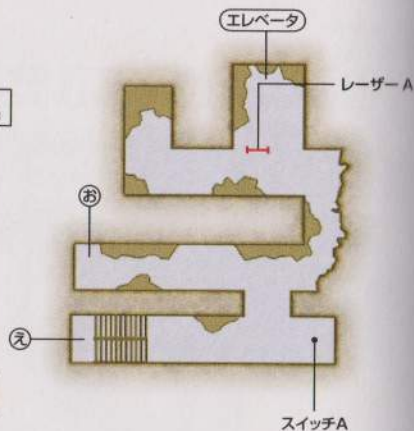
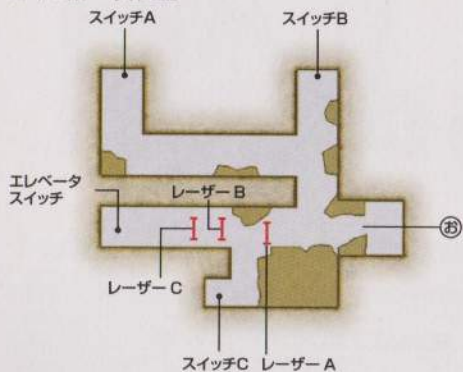
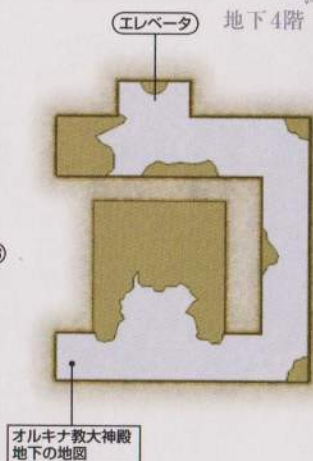
ダンジョン

オルキナ教大神殿～地下

アントラクスの海岸沿いが引き潮になったときだけ渡ることができる大神殿。地下には倉庫や制御室があり、飛光艇の部品などが見つかることも。

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
フェイクスタチュー	→P282	
アップルスライム	→P283	
ポルターガイスト	→P283	
ミミック	→P281	デンドロミミックの出現条件
セルキー	→P285	
ローン	→P286	
ケルピー	→P286	
クーシー	→P286	
メルシーミミック	→P281	デンドロミミックの出現条件
スレイヴワイト	→P272	Chart21 以降に出現
ボーンナイト	→P271	Chart21 以降に出現
ネ ハデス	→P310	

※ギルドクエスト「死を司る杖」を請けると出現

ダンジョン

海鳴りの道

満潮時でも、オルキナ教大神殿へ行くことができる秘密の抜け道。MAP111-01右下の部分から入れる。暗い場所特有の敵が出現する。

map 01
しずくの暗路

あ

宝箱（土のジェム）

トータス

宝箱（エクスタロット）

セーブポイント（青）

MAP111-01へ

map 02
崩れかけた道

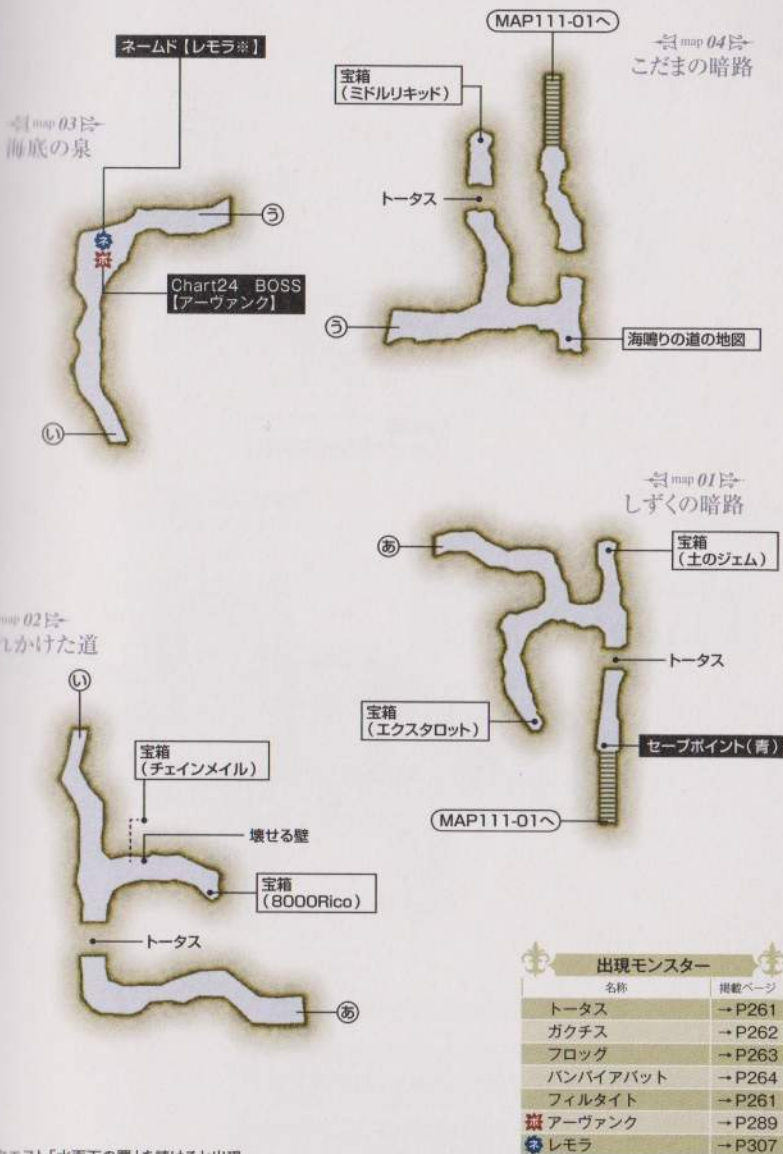
い

宝箱（チェインメイル）

壊せる壁

宝箱（8000Rico）

トータス

あ

出現モンスター

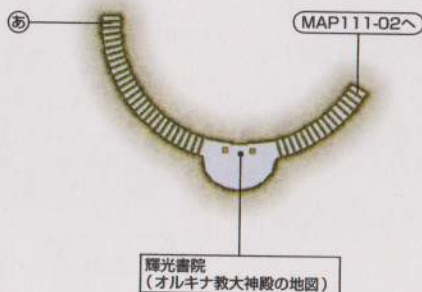
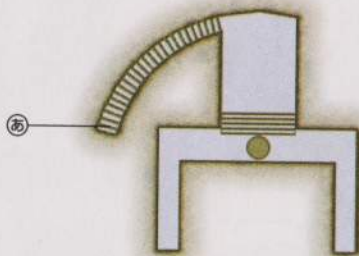
名称	掲載ページ
トータス	→P261
ガクチス	→P262
フロッグ	→P263
バンパイアバット	→P264
フィルタイト	→P261
【BOSS】アーヴァンク	→P289
【ネ】レモラ	→P307

※ギルドクエスト「水面下の罠」を請けると出現

ダンジョン

オルキナ教大神殿～上層部

宗教的な儀式などを執り行なう契約の間が最上階に存在する。それ以外は、長い階段をひたすら上ることになる。

map 01
外周階段

map 02
契約の間

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
教団兵	→P258	Chart25 時のみ出現
女教団兵	→P258	Chart25 時のみ出現

ダンジョン

元老院

トゥレミリアの政務を執行する選りすぐりの議員たちが滞在する場所。地下は牢獄となっており、処刑場も存在する。

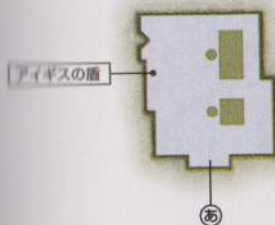
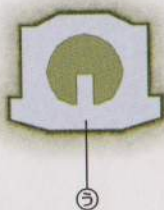
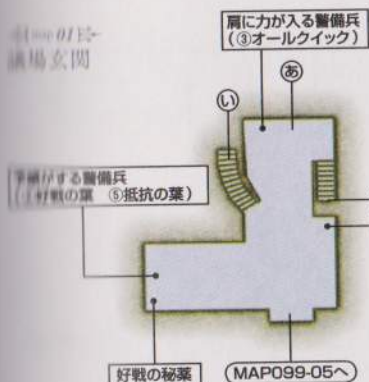
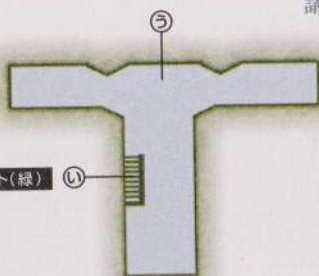
map 02
元老院研究室

map 04
元老院会議場

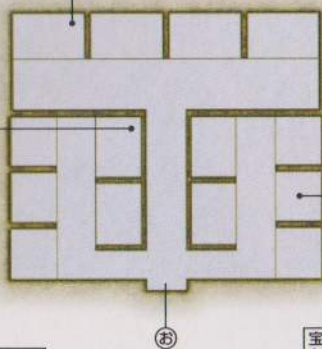
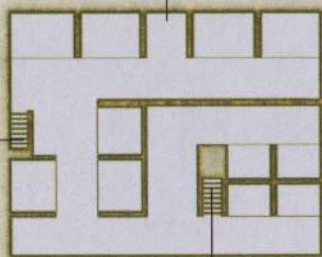
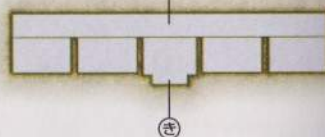
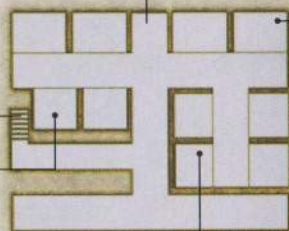
map 01
議場玄関

肩に力が入る警備兵
(③オールクイック)
あ
い
警備兵
(好戦の葉 ⑤抵抗の葉)
え
セーブポイント(緑)
好戦の秘薬
MAP099-05へ

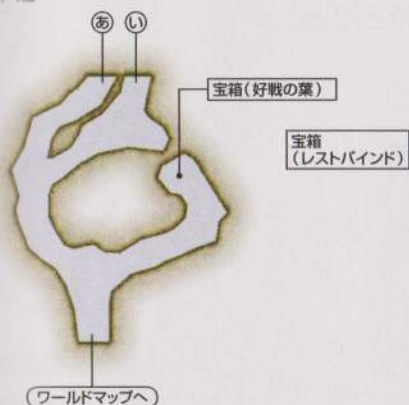
map 03
議場前

う
い

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
共和国兵	→P259	Chart31 時のみ出現
ウーヌス	→P259	Chart66 時のみ出現
ノウェム	→P260	Chart66 時のみ出現
ボーリャ (2)	→P294	
ルーニャ (2)	→P294	

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観
map 06
懲罰房
宝箱
（MPチャージ1）
宝箱
（リザレクトボトル）
お
宝箱
（ランドグリーズ）
map 09
処刑場
Chart66　BOSS
【ボーリャ（2）&ルーニャ（2）】
く
map 08
処刑場前
く
き
map 05
一般房
お
か
え
map 07
特別房
き
隠し通路
か
元老院の地図
宝箱
（雨のジェム）

ダンジョン

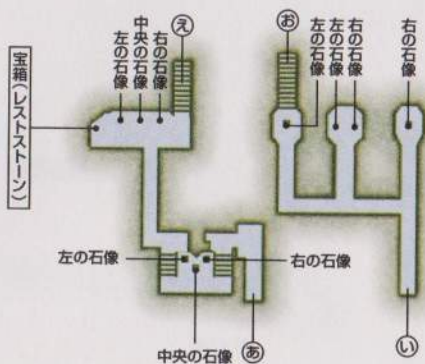
ガウス地下道

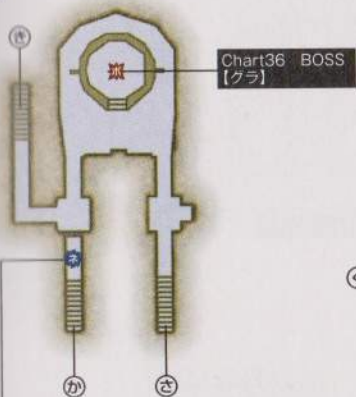
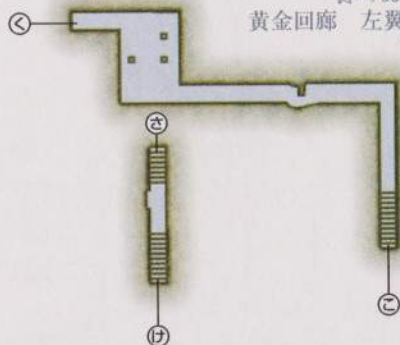
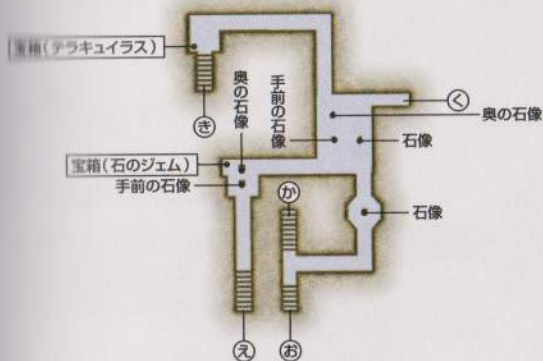
カルブンクルス方面からバトラキテスへ行く際に使う抜け道。橋が落ちてしまい、通らざるをえなくなる。魔法生物系の敵がうごめく。

出現モンスター

名称	掲載ページ
ビスクドール	→P270
ボギー	→P271
リッチ	→P272
テラートレント	→P267
ファフニール	→P289
レーシィ	→P309

ダンジョン

エブル遺跡

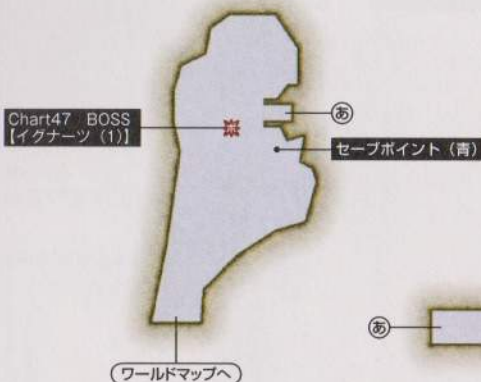
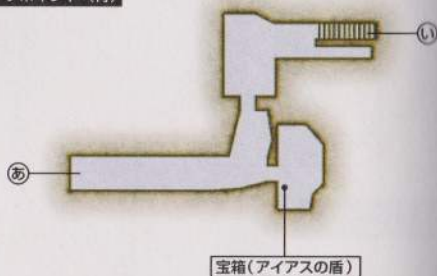
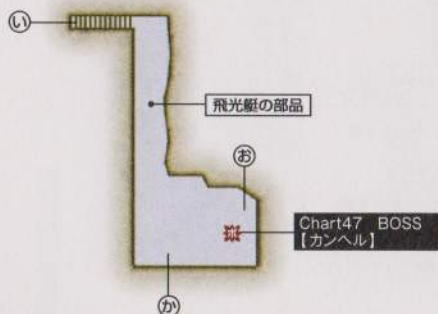
ログレス・グラがいるダンジョン。仕掛けだらけのため、アルスたちとパーティをミックスして協力しながら進むことになる。

出現モンスター

名称	掲載ページ
ラフレシア	→P268
ベノムファンガー	→P269
キキーモラ	→P278
マーリド	→P279
モスラウス	→P276
猛 グラ	→P290
ネ デンドロミミック	→P313

※ミミック、ルーシーミミック、メルシーミミックを撃破後に出現

ダンジョン

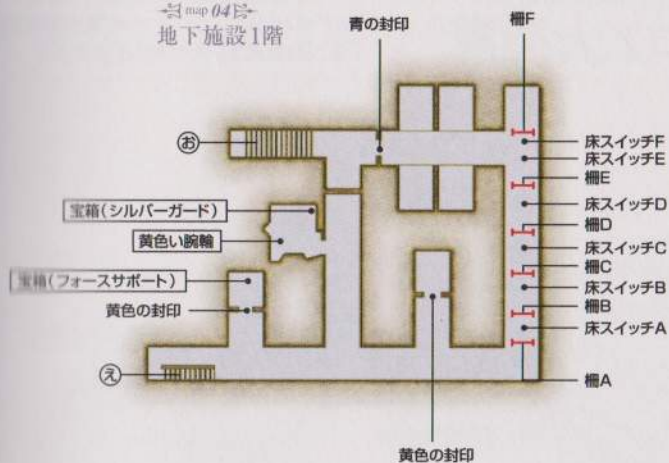
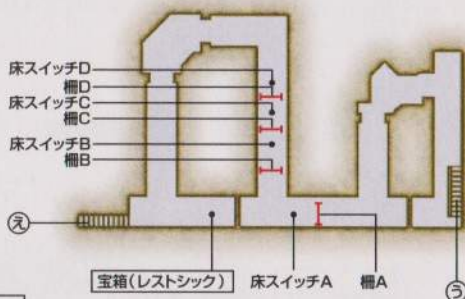
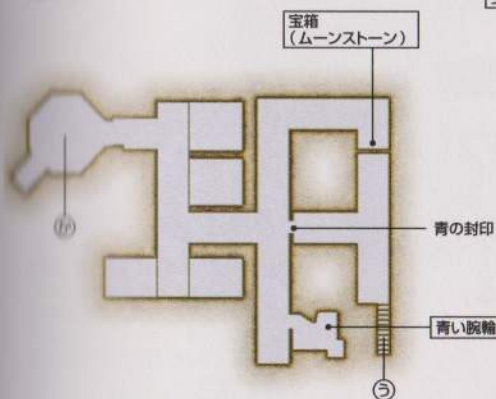
グラ慈恵教会跡地

イグナーツが管理していた共和国の施設。密かな実験がくり返されていた禁断の地でもある。一度クリアすると入ることができなくなる。

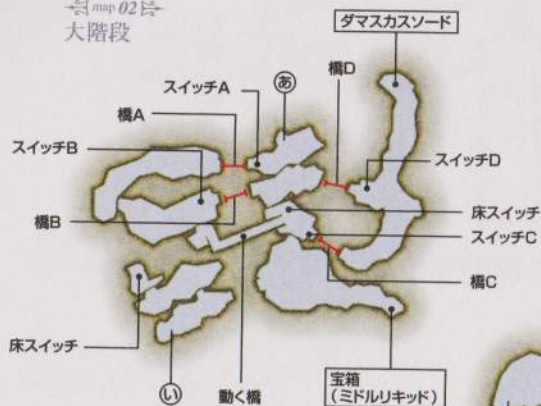
map 01
声無き遊び場

map 03
地下の貯蔵庫

出現モンスター

名称	掲載ページ
サウロイド	→P279
ジン	→P279
カンヘル	→P292
イグナーツ（1）	→P292

map 04
地下施設1階
青の封印
柵F
お
床スイッチF
床スイッチE
柵E
宝箱(シルバーガード)
床スイッチD
柵D
黄色い腕輪
床スイッチC
柵C
宝箱(フォースサポート)
床スイッチB
黄色の封印
柵B
床スイッチA
え
柵A
黄色の封印
map 05
地下施設2階
床スイッチD
柵D
床スイッチC
柵C
床スイッチB
柵B
え
宝箱(レストシック)
床スイッチA
柵A
う
map 06
地下施設3階
宝箱
(ムーンストーン)
青の封印
か
青い腕輪
う

ダンジョン

ガロア大裂溝

エブル方面からディアマント方面へ、海峡を渡ることができる施設。ディアマント軍に管理されている。突然始まるキマイラ戦に注意。

map 04
崖の上　南側
ワールドマップへ
う
ガロア大裂溝の地図

出現モンスター

名称	掲載ページ
フォレストチック	→P266
レイディバード	→P278
コーカス	→P278
バルチャー	→P265
ディープフロスト	→P262
キマイラ	→P290
ヒマワリア	→P309
カリスト	→P311

※ギルドクエスト「恐怖の巣」を請けると出現

ダンジョン

天衝塔ザイフェルト

砂漠にそびえ立つ巨大な塔。ログレス・バビルサグが最上階にいる。エレベータと階段があるが、階段には多くの宝物が眠る。

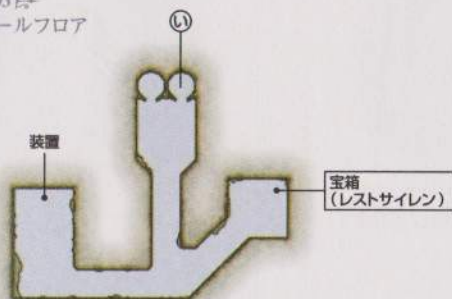
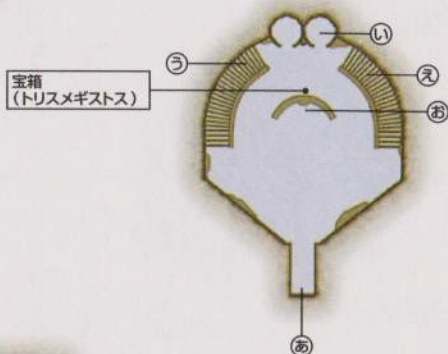
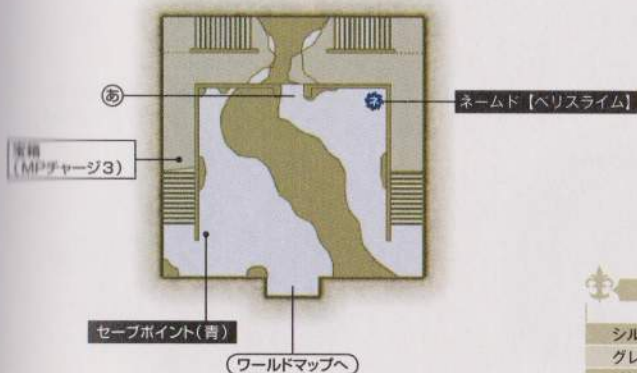
map 03
コンソールフロア

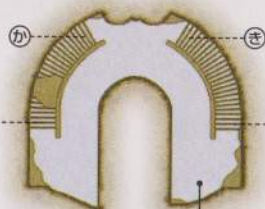
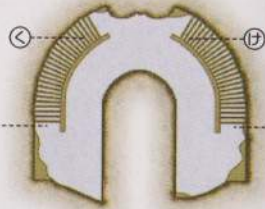
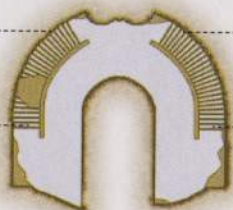
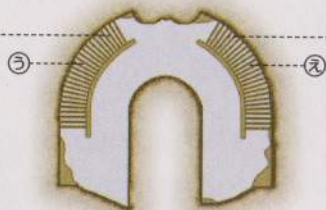
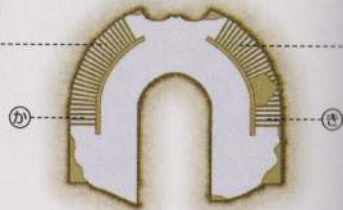
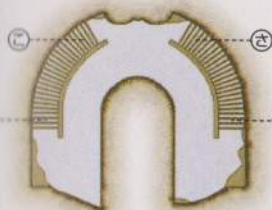
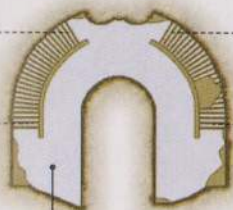
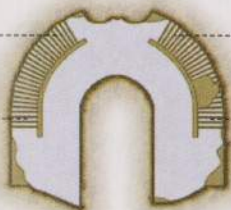
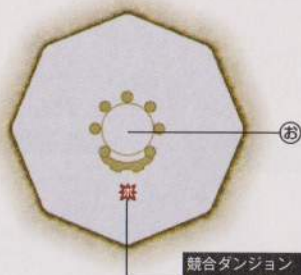
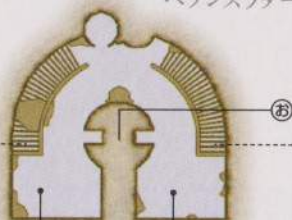
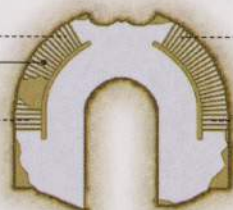
い
装置
宝箱（レストサイレン）

map 02
エレベータホール

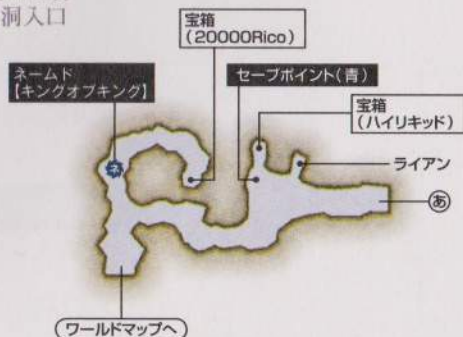
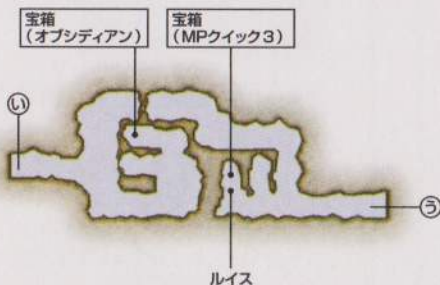
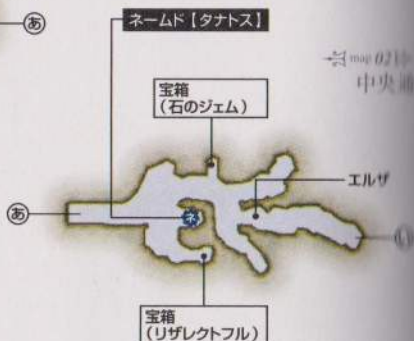
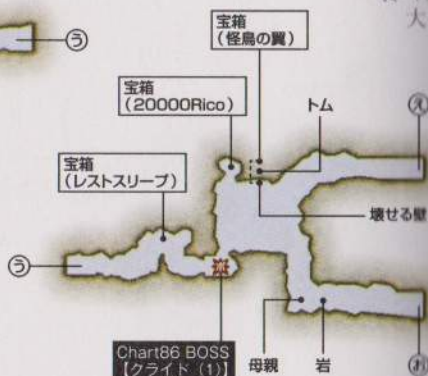
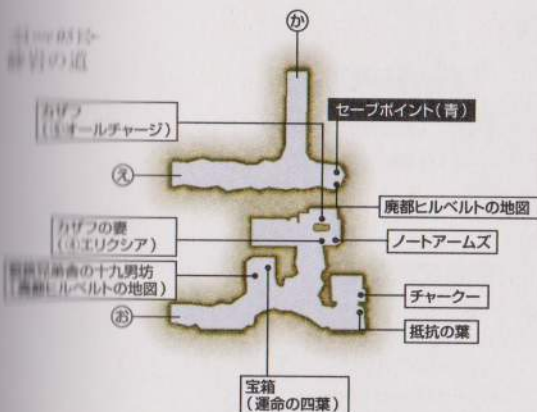
い
う
え
宝箱（トリスメギストス）
お
あ

map 01
エントランスホール

あ
ネームド【ベリスライム】
宝箱（MPチャージ3）
セーブポイント（青）
ワールドマップへ

出現モンスター	
名称	掲載ページ
シルフィード	→P283
グレープスライム	→P283
リビングアームズ	→P283
ヴァサーゴ	→P282
バビルサグ	→P292
ベリスライム	→P313

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観
map 06
ラウンドフロア03
か
き
宝箱
(MPクイック3)
map 05
ラウンドフロア02
map 04
ラウンドフロア01
う
え
map 09
ラウンドフロア06
く
け
map 08
ラウンドフロア05
map 07
ラウンドフロア04
か
き

map 12
ラウンドフロア09
こ
さ
map 15
コントロールルーム
お
競合ダンジョン　BOSS
【バビルサグ】
map 11
ラウンドフロア08
map 14
ヘブンズラダー
お
宝箱
（20000Rico）
宝箱
（エメラルド）
天衝塔ザイフェルトの地図
map 10
ラウンドフロア07
map 13
ラウンドフロア10
宝箱
（ヴェントタバール）
く
け
こ
さ
システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

ダンジョン

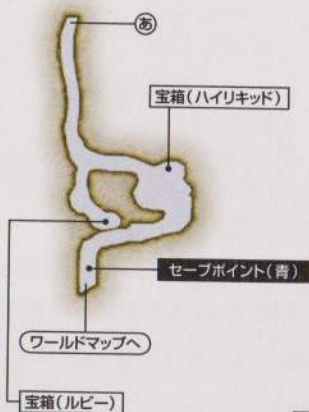
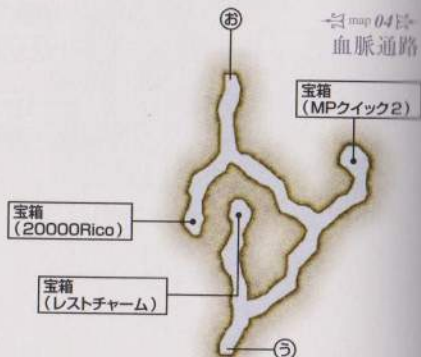
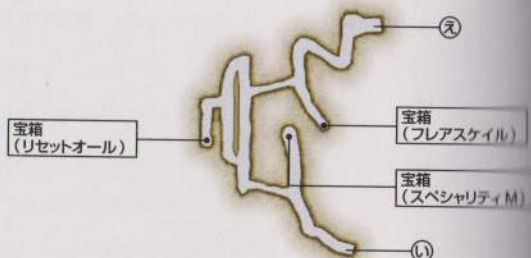
廃都ヒルベルト

ホゾン汚染から逃れるために造られた地下都市。いまでも、そこに暮らしていた人々の魂がさまよい続けている。ログレス・バネトゥがいる。

map 06 契約の間

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
デザートフィッシュ	→P262	
デザートフロッグ	→P263	
リャナンシー	→P271	
サミアッド	→P275	
ボーンルーク	→P271	
ノーム	→P282	
サウロイドデッド	→P279	
帝国近衛兵	→P256	Chart86 時のみ出現
女帝国近衛兵	→P258	Chart86 時のみ出現
バネトゥ	→P293	
クライド（1）	→P295	
キングオブキング	→P307	デザートフロッグの代わりに 10%の確率で出現
タナトス	→P310	ギルドクエスト「廃墟の悪夢」を請けると出現

ダンジョン

エルゴード火山

灼熱の溶岩が湧き出るダンジョン。その足場はもろく、崩れやすいため慎重に歩きたい。ログレス・ウルグラがいる。

map 06
契約の間

map 05
灼熱の橋

出現モンスター		
名称	掲載ページ	特記事項
フレイムフロッグ	→P263	
ジゴクチョウ	→P265	
ベルゼバブ	→P277	
サラマンド	→P282	
ヴァンガード	→P262	
フラミス	→P274	Chart90 以降に出現
ウルグラ	→P293	
ナベリウス	→P311	

ダンジョン

ソリトン鍾乳洞

鍾乳洞でできた通路は滑りやすく、時には来た道を戻れないこともあるため注意しよう。ログレス
スクイルがいる。

map 01 奇石の森

あ
ワールドマップへ

map 02 岩の高架

あ
い
う
ジャンプ
宝箱（レストポイズン）

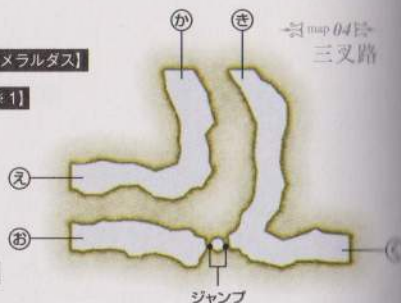
map 03 蛍石の道

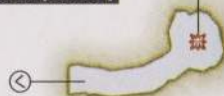
い
う
え
お
宝箱（パリィングダガー）
Chart91　BOSS【エメラルダス】
ネームド【オケアノス※1】
宝箱（雨のジェム）
ソリトン鍾乳洞の地図
宝箱（アクアグロッケ）
ネームド【アマルテア】

map 04 三叉路

か
き
え
お
く
ジャンプ

map 05 青い滝

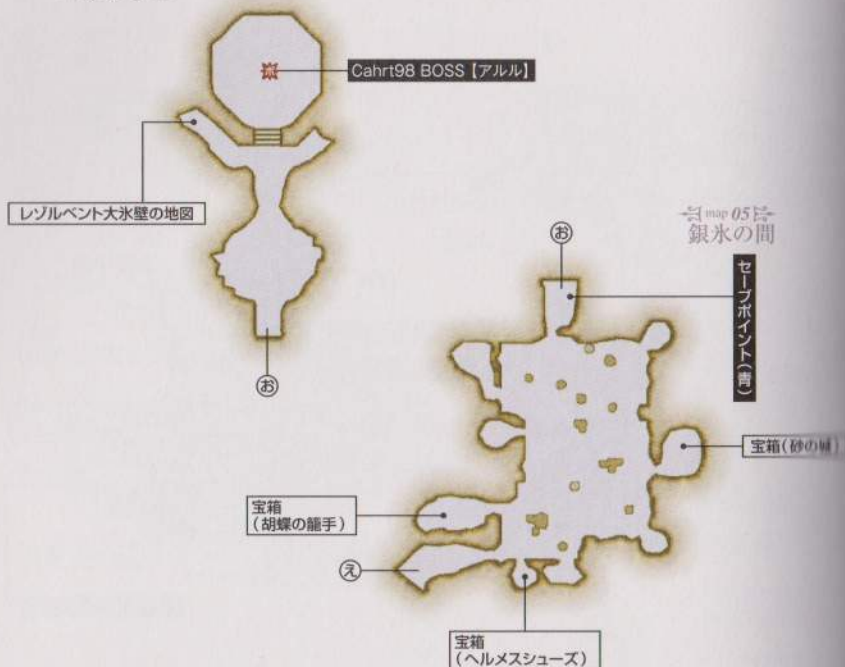
宝箱（アクアマリン）
ジャンプ
壊せる岩
セーブポイント（青）
ジャンプ
ジャンプ
か
き

map 06 契約の間

競合ダンジョン BOSS【スクイル】
く

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
ゼフィアンボ	→P261	
ブラッドサッカー	→P264	
ウンディーネ	→P282	
キャットフィッシュ	→P263	
モスリーフ	→P277	
マッカレル	→P262	
アダマンギア	→P281	Chart91 以降に出現
スクイル	→P293	
エメラルダス	→P295	
オケアノス	→P307	クリア後＋アルル契約後に出現
アマルテア	→P311	ギルドクエスト「とても……大きいです……」を請けると出現

ダンジョン

レゾルベント大氷壁

雪に閉ざされた北の大地にあるダンジョンだ。オパルスに防御壁を張るための重要な拠点。そのいちばん奥では意外な出会いが待つ。

アルルへ:スタート地点から「右→上→右→上→左→上→左→下→右→下→左→上
右→上」
宝箱(ヘルメスシューズ)へ:スタート地点から「右→上→左→下」
宝箱(胡蝶の籠手)へ:宝箱(ヘルメスシューズ)の地点から「上→右→右→上→左
上→左→下→右→下→左→下→左」で宝箱(胡蝶の籠手)に
宝箱(砂の城)へ:宝箱(胡蝶の籠手)の地点から「右→上→右」

出現モンスター

名称	掲載ページ	特記事項
帝国騎兵	→P256	Chart56 時のみ出現
女帝国騎兵	→P257	Chart56 時のみ出現
スノウフロッグ	→P263	
トロンボワール	→P261	
イヴェール	→P267	
スノウバルチャー	→P265	
ルーシーミミック	→P281	
ガルム	→P273	Chart98 以降に通行可能になる奥のフロア
アイスクロウ	→P272	Chart98 以降に通行可能になる奥のフロア
アルル	→P299	クドアンヌ、マシュガルと契約していれば
セパル	→P312	Chart57 以降に出現

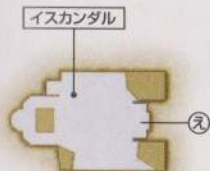
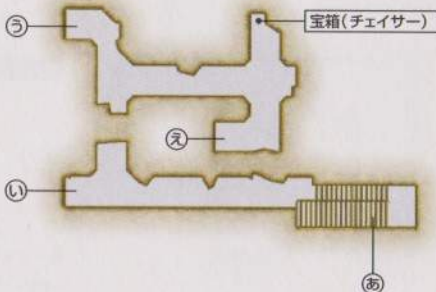
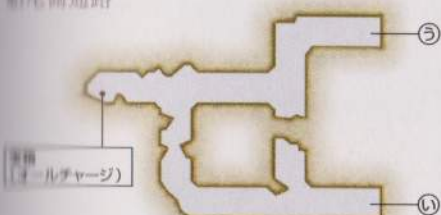
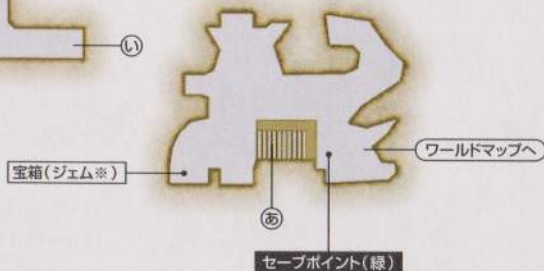
ダンジョン

旗艦パーセヴァル

メリディア軍の旗艦で、ヴァイスが指揮を執る。一度クリアして外に出ると二度と入れないので、アイテムの取り忘れに注意。

map 02
船首側通路

宝箱（チェイサー）
う
え
い
あ

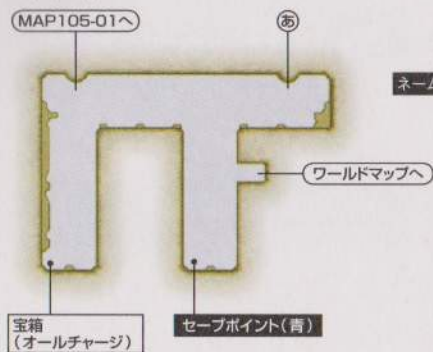
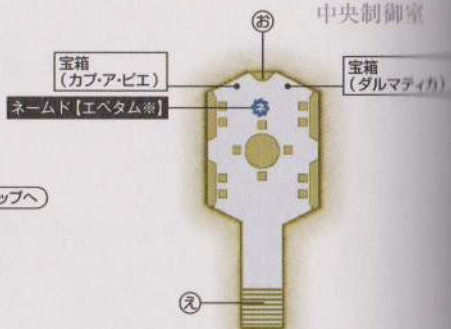
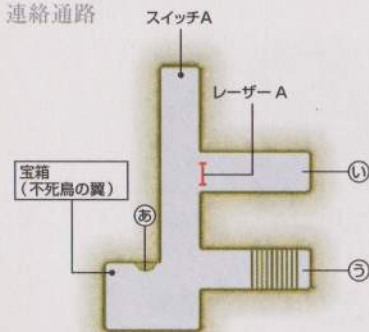
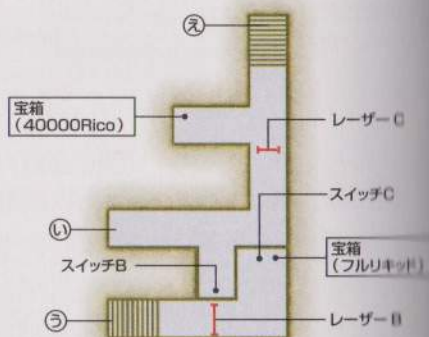
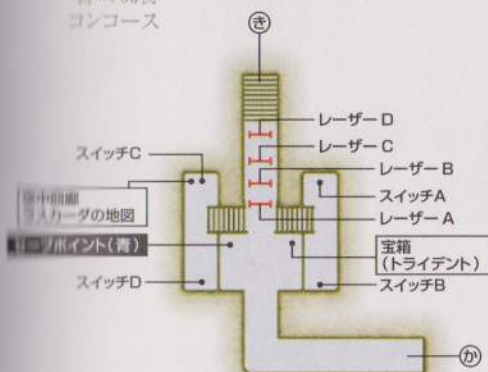
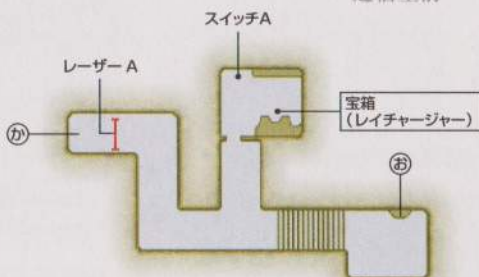
イスカンダル
え

※ウルグラを倒していない場合は爆炎のジェム
スクイルを倒していない場合は流水のジェム
バビルサグを倒していない場合は疾風のジェム
入手できるジェムはいずれかひとつで、優先順位は爆炎のジェム>流水のジェム>疾風のジェム

出現モンスター

名称	掲載ページ
帝国士官	→P256
[illegible]帝国士官	→P257

ダンジョン

空中回廊ラスカーダ

クレイデル(MAP105-01)とつながる空中回廊。空に浮かんでいるため、飛光艇で空中からしか入ることができない。

出現モンスター

名称	掲載ページ
リビングバトラー	→P284
イマジナルセイバー	→P285
イマジナルギア	→P281
ラスカーダセイバー	→P285
ラスカーダシステム	→P284
ホゼア	→P297
エベタム	→P313

ダンジョン

空中回廊ベルクト

飛光艇で結晶化大陸の中央へ行くと着地ポイントがあり、そこから徒歩で入る。強敵が隠れているため不用意な戦闘は避けよう。

map 01
花緑青の路

map 03
定理の間

map 02
珊瑚の回廊

出現モンスター

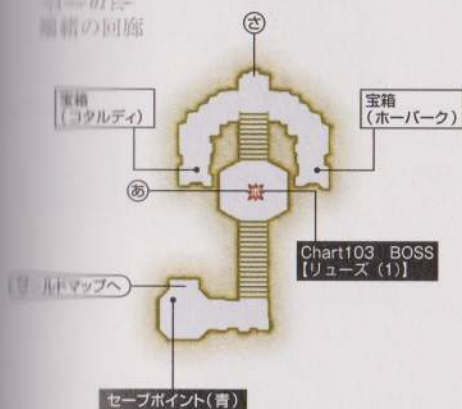
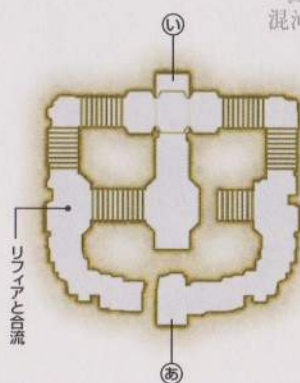
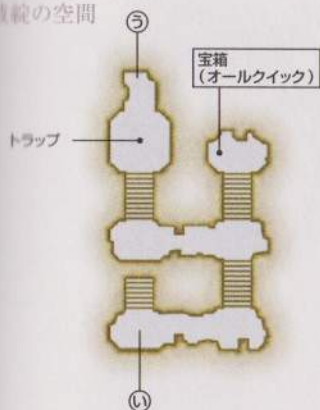
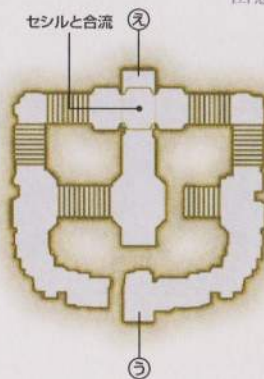
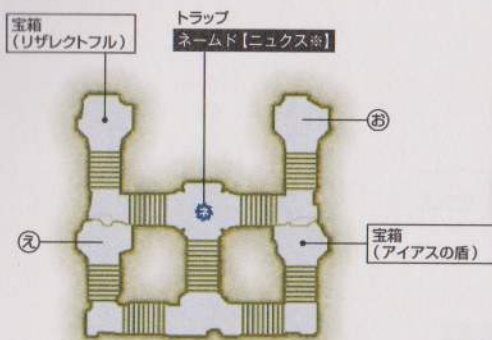
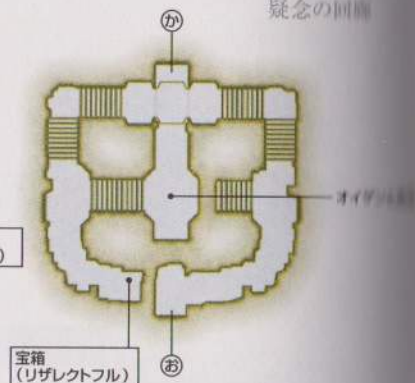
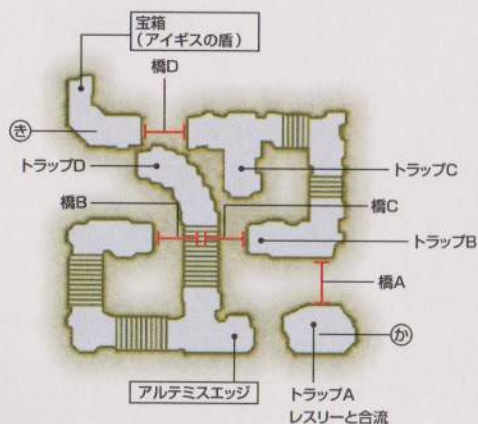
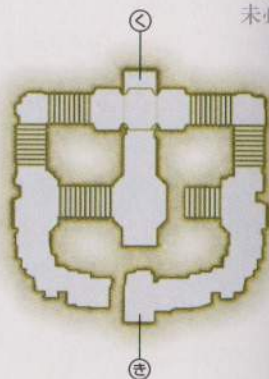
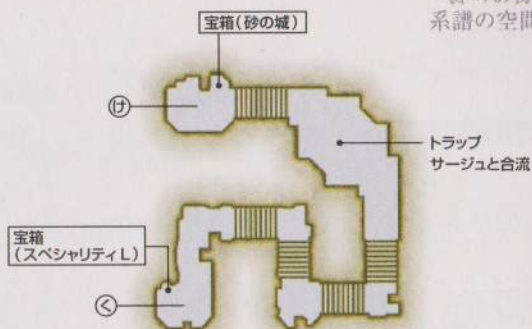
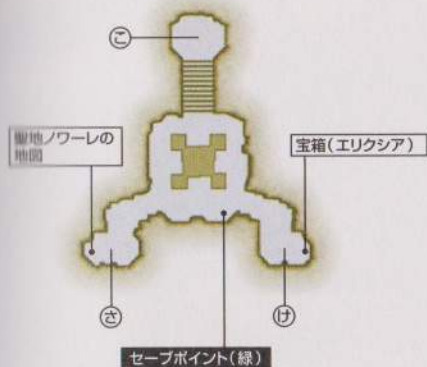
名称	掲載ページ
ヒメ	→P269
イフリート	→P279
リアルセイバー	→P285
ベルクトセイバー	→P285
ベルクトシステム	→P285
クライド (3)	→P297
ディノス	→P297
アルス (3)	→P298
ベヌウ	→P308
ナナホシ	→P312

※1 クリア後+アルル契約後に出現
※2 花緑青の路でモンスター7体撃破後、珊瑚の回廊に入ると出現

ダンジョン

聖地ノワーレ

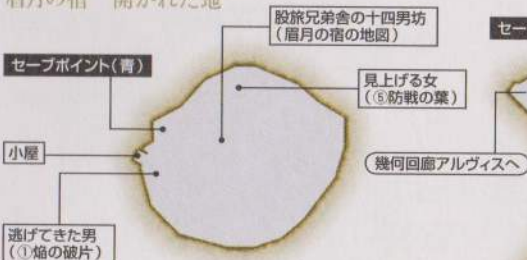
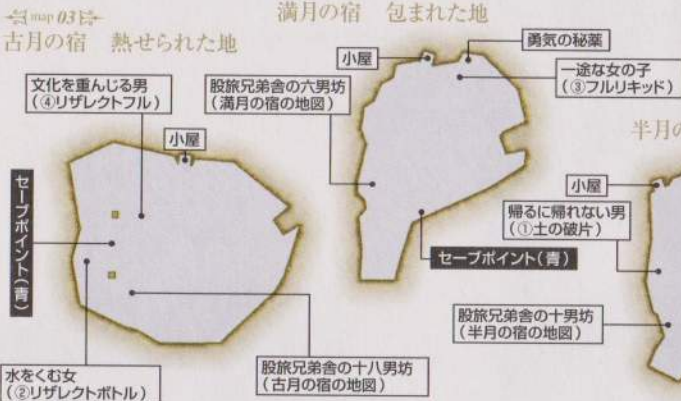
イーサ神が待つ最後のダンジョン。入ったばかりの場所からは引き返すことが可能なので、準備をしっかりしてから挑みたい。

map 01

map 02
混沌の回廊

map 03
破綻の空間

map 04
困惑の回廊

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観
map 05
友愛の空間
宝箱
（リザレクトフル）
トラップ
ネームド【ニュクス※】
お
え
宝箱
（アイアスの盾）
※回帰と永遠の三叉路でアルルと出会ったあとに出現
map 06
疑念の回廊
か
宝箱
（リザレクトフル）
お
map 07
信義の空間
宝箱
（アイギスの盾）
橋D
き
トラップD
トラップC
橋B
橋C
トラップB
橋A
か
アルテミスエッジ
トラップA
レスリーと合流
map 08
未必の回廊
く
き

出現モンスター

名称	掲載ページ
メタルシザーズ	→P278
ビッグイヤー	→P275
コバルトサイズ	→P277
マンブル	→P273
ゴルゴン	→P282
ラーヴァトータス	→P261
カロン	→P272
ベヒモス	→P274
ダオ	→P280
リューズ（1）	→P299
リューズ（2）	→P299
イーサ神	→P300
ニュクス	→P310

宿

月影の宿

ワールドマップのあちらこちらに点在する、旅人のための宿。商人や巡礼中の人々が休んでいる。幾何回廊アルヴィスへの入口もある。

WALKTHROUGH

攻略

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

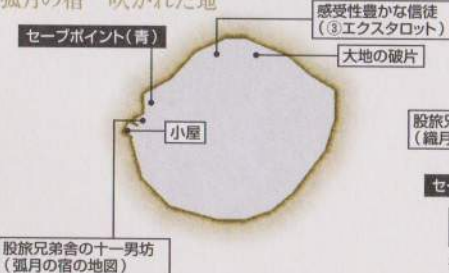



Chart チャート

ラルクたちの冒険がひと目でわかるように、冒険の順番をチャートにまとめた。該当するページに詳しい攻略が掲載されているので、迷ったら参考にしてほしい。また、ここに記載されているチャートの番号が、攻略、マップ、データ、すべてのイベントのタイミングに対応しているので、Chart1 ～ 103までの表記があったら、このページと照らしあわせ、タイミングを確認してほしい。

START

No.	場所	ページ
1	オープニング(旗艦バーセヴァル)	P144
2	レテアの森	P144
3	トバジオン	P144
4	ジャダ	P145
5	竜縛塔	P146
6	ジャダ	P148
7	帝都ディアマント	P148
8	ディアマント城	P148
9	帝都ディアマント	P148
10	ディアマント城	P149
11	帝都ディアマント	P149
12	マンデルロー海岸	P150
13	盗賊船	P150
14	コビンの里	P150
15	ナブラ密林	P152
16	月影の宿(満月の宿)	P154
17	教都アントラクス	P154
18	オルキナ教大神殿	P155
19	教都アントラクス	P155
20	オルキナ教大神殿	P155
21	オルキナ教大神殿地下	P156
22	教都アントラクス	P157
23	オルキナ教大神殿	P157
24	海鳴りの道	P158
25	オルキナ教大神殿	P160
26	教都アントラクス	P161
27	オルキナ教大神殿	P161
28	教都アントラクス	P161
29	帝都ディアマント	P162
30	首都カルブンクルス	P163
31	元老院	P164
32	聖都ベネトナーシュ	P165
33	ガウス地下道	P166
34	バトラキテス	P168
35	エブル	P168
36	エブル遺跡	P169
37	エブル	P170
38	ガロア大裂溝	P172
39	トバジオン	P174
40	海岸	P174
41	トバジオン	P176
42	ジャダ	P176
43	竜縛塔	P177
44	古代の飛光艇	P178
45	エブル	P178
46	古代の飛光艇	P178
47	グラ慈恵教会跡地	P179
48	エブル	P182
49	古代の飛光艇	P182

※競合ダンジョン1~3は、天衝塔ザイフェルト(→P184)、廃都ヒルベルト(→P186)、エルゴード火山(→P188)、ソリトン鍾乳洞(→190)の4つのダンジョンから、プレイヤーが自由に選んで進んでいくことになります。選んだ場所ごとに、各ページを参照してください。

Chart NO. 1~3 オープニング~トパジオン

メリディア帝国の認可傭兵であるラルクは、濁竜討伐の戦いに参加していた。しかしその戦いのさなか、ラルクは濁竜とともに空中戦艦から落下。レテアの森に落ちた彼は、リフィアと名乗る不思議な少女に助けられるのであった。

ワイバーンとのイベント戦闘

オープニング　Chart 1

まずはオープニングムービーから、そのままワイバーンとのイベントバトルが始まる。このバトルで使えるコマンドは"たたかう"、"ぼうぎょ"のどちらかのみ。3ターン目には"たたかう"しか選べなくなり、コマンドを入力するとムービーが発生する。このムービーでは、ワイバーン戦の決着、ラルクの落下、そしてリフィアとの出会いが描かれる。

▲ワイバーンとともに落下したラルクは、レテアの森で竜災害に巻き込まれそうになる。

リフィアとともに森を脱出

レテアの森　Chart 2

冒頭でリフィアが仲間に加わり、ふたりパーティとなる。マンドラゴラとのイベントバトルが終わると、その先のうねる小道(MAP107-02)ですぐにレテアの森の地図が入手可能。そのままモンスターを倒しながら出口に向かって進もう。飛び石のせせらぎ(MAP107-01)では道が小川で断たれているが、Aボタンを押すことでジャンプして先に進める。

▲スタート地点からすこし進むとマンドラゴラとのイベントバトルが発生。バトルの基本的な説明がなされる。

トパジオンでアルスと合流

トパジオン　Chart 3

レテアの森を出たら、南に進んでトパジオンに入る。トパジオンでは宿に入り、アルスに会おう。その後、村長の家へ濁竜討伐の報告をするために訪れ、宿に戻るとアルスが仲間に加わり3人パーティになる。その際2000Ricoが得られるので、ジャダへの旅に備えて道具屋でヒールリキッドやアナライザーを何個か購入しておくといい。

▲宿ではラルクの親友であるアルスと出会う。リフィアは一時的にパーティから外れるが、すぐに復帰する。

▲トパジオンには道具屋が存在する。ここでヒールリキッドやアナライザーをいくつか購入しておこう。

街の出口でアームフォースが開放

トパジオンを出る際、アルスがアームフォースの説明をしてくれる。以後、システムメニューから武器のピースの取りつけ、取り外しが可能に。この時点では初期装備の武器しか持っていないが、ジャダ以降は多数の武器を購入できる。さらに、モンスターとの戦闘や宝箱からも入手できるので、アームフォースを積極的に活用していきたい。とくに特定のダンジョンやボス戦では、その戦いに適したアームフォースの設定が必須になってくる。

Chart NO.4 ジャダ

リフィアの正体は、帝国の敵国であるトゥレミリア共和国の巫(ディーバ)であった。ラルクは、トパジオンで再会した親友・アルスとともにリフィアをジャダに送り届ける。しかし、そのジャダを謎の一群が襲撃して……。

賊たち、そして骸使いと連戦

ジャダ　Chart 4

拠点区画(MAP091-02)の司令室でクライドに会うと、モンスターの襲撃が始まる。拠点区画でスレイヴボーン戦が起きたあと、商業区画(MAP091-01)で2回目のスレイヴボーン戦が発生。その後封印門前で(MAP108-01)に移動すると骸使い戦も発生する。クライドと話すと骸使い戦までリフィアと合流できないので、そのまえに装備を整えておこう。

▲2～3回目のスレイヴボーン戦には、オイゲンが参戦。また、3回目のバトル終了後にはニコルが仲間になる。

イベント戦でエクセルアクトが開放

3回目のスレイヴボーン戦後、エクセルアクトが修得可能になる。骸使いとの戦いに備えて、ジャダの戦いではSPを蓄積、温存しておくといい。

▲オイゲンがエクセルアクトを指南してくれる。以後は、攻撃や回復の切り札として活用するといいだろう。

回復は駆け出し衛生兵で

ジャダにモンスターが出現したあとは宿屋に入れないが、拠点区画の駆け出し衛生兵が回復をしてくれる。なお宿屋以外の店は利用可能だ。

BOSS

骸使い

竜縛塔

DATA➡P287

初のボス戦。小まめな回復や移動での位置取りが重要になる。行動パターンとしてはブレイズ、ナイトメアなどの光召術を使うことが多く、序盤は死霊召喚でスレイヴボーンを呼び出してくる。スレイヴボーンは優先的に撃破しよう。

基本DATA							
LV	11	HP	1325	弱点	火、風	耐性	土

主な技	
技	効果
死霊召喚	スレイヴボーンを1体召喚
連撃・三哭	単体に無属性ダメージ
–	–
–	–
–	–

ナイトメア対策の"待機/移動"

ナイトメアは、睡眠効果のある範囲攻撃の光召術だ。パーティが1ヵ所に集まっているときにこのナイトメアを受けると非常に危険なので、"待機/移動"で距離を開けておくこと。ナイトメアには300ほどのダメージがある。

▲いずれの攻撃もダメージが大きい。こまめにヒールリキッドを使い、HP300以上を維持しておこう。

竜縛塔

ジャダを襲った謎の一団。その混乱のさなか、ラルクはリフィアが竜縛塔に向かったことをニコルに告げられる。彼女を追い、竜縛塔に向かうラルク。しかし強敵である骸使いの前に、ラルクらは絶体絶命の窮地に追い込まれた。

ログレス・シムマフと契約

竜縛塔 | Chart 5

竜縛塔に逃げ込んだラルクたちは、シムマフのいる束縛の間(MAP108-03)に向かう。途中出現するモンスターたちはレベル10近くあり、最後に戦う骸使いはレベル13の強敵。力不足と感じたら、入口にあるセーブポイント(緑)で回復しながら敵を倒し、レベルアップさせてから奥に進んでいこう。

▲モンスターは魔法生物がメイン。骸使いと戦うまえに、レベル10近くまで上げておけば攻略がラクになる。

▲束縛の間ではシムマフとの契約が行なわれ、最強の攻撃手段のひとつであるログレスが使用可能になる。

塔1階北西部でスイッチを入力

まずはリフトの動力を入れるためのスイッチを押す。スイッチは塔1階(MAP108-04)の北西部にあるので、まっすぐ進んでいくといい。奥の通路をさらに進むと、宝箱から1500Ricoも入手できる。ただし、途中にはモンスターが数体存在する。とくに一見オブジェのようなガーゴイルには要注意。ラルクが近づくと不意に動き出し、接触を仕掛けてくるのだ。

▲スイッチは右手の壁沿いに進んでいけば、すぐにたどり着ける。そのあとは、南西部の宝箱回収も忘れずに。

リフト前まで進むとボス戦に

リフトで降りた先の塔地下1階(MAP108-02)では、東端のリフトまで進むとイベントが発生。束縛の間に強制移動してボス戦闘になってしまうので、そのまえにふたつの宝箱と地図を入手しておこう。また、竜縛塔の地図の前にいるタロスは、撃破しておくとChart43の竜縛塔でタルタロスが出現するようになる。タルタロスからは強力な武器である天龍雷剣が入手できるので、リフト前のイベント発生まえにぜひタロスを撃破しておくこと。

ログレスはボス戦までつねに温存しよう

竜縛塔クリア後に使用可能となるログレス・シムマフ。ログレスはRP100%が使用条件で、なおかつAP消費量も多い。しかしシムマフの攻撃力と攻撃範囲は、そのデメリットを補って余りあるものだ。以降の戦いでは、ぜひ積極的に使っていきたい。道中のモンスター戦ではRPを蓄積、温存しておき、ボス戦で使用するといい。シムマフ以後に入手できるログレスも、基本的に使い方は同様だ。

▲攻撃範囲は、バトルフィールドの全域とかなり広い。複数のターゲットをまとめて攻撃できるメリットもある。

骸使い

竜縛塔

DATA➡P287

2度目となる骸使いとの戦い。かなりの強敵で、大ダメージの物理攻撃と光召術を使ってくる。1度目の骸使いと違い死霊召喚は使わないがレベルは13。骸使いのHPが50%以下になったらつぎのターンで戦闘終了となる。

基本DATA							
LV	13	HP	2224	弱点	火、風	耐性	土

主な技	
技	効果
連撃・三哭	単体に無属性ダメージ
—	—
—	—
—	—
—	—

骸使いの行動パターン

骸使いの攻撃パターンは、基本的に「マイトチャージ→連撃・三哭」→「通常攻撃×3」→「通常攻撃×3」の3ターンのくり返し。マイトチャージは3ターン効果があるため通常攻撃は100前後、連撃・三哭は200前後のダメージとなる。つねにHPは300以上を維持しておきたい。

▲3ターンに一度はマイトチャージを使うので、効果が切れることはない。HPが減ったらすぐ回復を。

▲必殺の一撃を出すことも多い。その場合、通常攻撃のダメージが200前後に跳ね上がる。

ナイトメア対策にキャラクターを分散

骸使いはまれにナイトメアを使ってくる。使うのは「通常攻撃×3」のターン。そのときは「ナイトメア+通常攻撃(1回)」の行動を行なう。1度目の戦いのときと同じく、"移動/待機"を使ってキャラクターを分散しておこう。

▲光召術のカードが表示されたら、キャラクターの位置を調整。ダメージは200前後だ。

エクセルアクトで効率よく攻撃

とにかく攻撃の激しい骸使い。なるべく効率よくダメージを与えるために、攻撃はエクセルアクトを活用しよう。ラルクのヘヴィクラッシュとアルスのグランドレイジはいずれも100前後のダメージを与えられる。普段は回復や防御を優先して、SPがたまったら発動しよう。

▲どちらのエクセルアクトも必要SPは25%。すぐにたまる値なので、惜しまず使うこと。

最終ターンにログレスが発動!

前述のとおり、戦闘は骸使いのHPが50%以下になった次ターンに終了する。その最終ターンは、ラルクのログレス以外のコマンドは使用できない。コマンド実行後、シムマフの一撃で骸使いは撤退する。通常の手段による撃破は不可能なので、骸使いのHPが50%以下になるまで地道に攻撃を続けよう。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

Chart NO. 6~9 ジャダ～帝都ディアマント

竜縛塔で窮地に追いつめられたラルクたちは、シムマフと契約することで九死に一生を得た。だが、その代償として帝国からシムマフの力は失われ、レイの供給は途絶えたのである。

司令室のクライドに報告

ジャダ　Chart 6

竜縛塔の戦いを終えたラルクたちは、まずはジャダ司令室のクライドに報告に向う。会話後、司令室を出ると帝都ディアマントが地図に表記され、移動が可能になるぞ。帝都ディアマントはジャダの東。途中にある橋を渡ると、一段強いモンスターたちのエリアに入る。道中の戦いに備えて、ジャダを出る際は宿屋に泊ってHPやMPを回復しておこう。

▲クライドに竜縛塔の一件を報告する。シムマフが失われたことで、帝国とアルスは窮地に追い込まれてしまった。

フレイア将軍に逮捕される

帝都ディアマント　Chart 7

竜縛塔事件の報告のため、帝都ディアマントを訪れたラルクたち。だが、噴水広場(MAP092-02)の中央付近まで進むとフレイアとニコルが現われ、ラルクたちを拘束する。その後は強制的にディアマント城の謁見の間(MAP094-03)に移動する。ちなみに帝都ディアマントの大橋(MAP092-01)には股旅兄弟がいるので、さきに地図をもらっておこう。

▲1度目の骸使い戦後に逃げ出していたニコルと、ここで再会。ラルクたちはフレイアらに捕らわれてしまう。

ヴァイスからの依頼

ディアマント城　Chart 8

謁見の間に連行されたラルクらは、ヴァイスから竜縛塔の一件の叱責を受け、教都アントラクスへの潜入任務を言い渡される。謁見の間での会見後、執務室(MAP095-07)でヴァイスから辞令を受けよう。その後はザムエル武芸塾を目指すことになる。ディアマント城(MAP093-06)では、股旅兄弟から城内の地図をもらっておくこと。

ザムエル武芸塾から出立

帝都ディアマント　Chart 9

上層地区(MAP093-05)のザムエル武芸塾のアデールに会ったあと、武芸塾離れでエレナと話そう。その後、自室のベッドを調べて休息し、ザムエル武芸塾2階にいるザムエルと会話。つぎにギルドでギルドクエストの説明を聞いて、教都アントラクスに向かう船を探すため港湾地区(MAP092-03)に向かう。港湾地区では、竜縛塔で戦った骸使いを発見する。

▲ザムエル武芸塾を目指す途中、ディアマント城(MAP093-06)でリューズとソアラに出会う。今後の重要人物た[illegible]

▲ザムエル武芸塾離れでは木刀を入手。ロックピー[illegible]器の呪いは、経験値が入らず、WPが多く手に入る。

Chart No. 10～11 ディアマント城～帝都ディアマント

教都アントラクスへの侵入を命じられたラルクたちだが、アントラクス行きの船にはなぜか竜縛塔で彼らを襲った骸使いの姿があった。アントラクスに行く別の船を求めて、ラルクはディアマント城へと向かったのである。

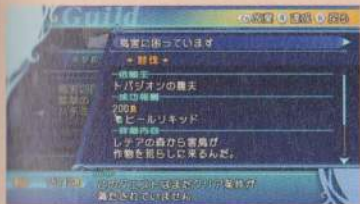
兵士控え室でアルスと合流

ディアマント城　Chart 10

新たな船を探し、アルスに会おうとするラルク。アルスはディアマント城の兵士控え室(MAP095-04)の南西の階段近くにいる。ここで彼に会えば、アルスが再びパーティに参戦。先ほど骸使いがいた港湾地区に、再び向かうことになる。なお、兵士控え室をはじめ、ディアマント城にはいくつかのアイテムが隠されている。Chart12以降しばらく城には戻れないので、各アイテムをいまのうちに入手しよう。

▲一時的にパーティから離脱していたアルスが再び加入。別の船を求めて再び港湾地区に向かうことに。

序盤のギルドをクリアしておこう

Chart12以降、舞台は教都アントラクスに移り、しばらくメリディア帝国には戻ってこれない。帝都ディアマントでは、メリディア帝国領でのギルドクエストをいくつか受けられるので、いまのうちにクリアしておくのがオススメだ。どれもそれほど難易度は高くないので、モンスターでWPを稼ぎつつクリアしてしまおう。

▲クエストには、トバジオン周辺のものもある。いったん、トバジオンに戻りながらクエストクリアを目指そう。

コピン、セシルが登場

帝都ディアマント　Chart 11

港湾地区に行くとニコルが現われ、ザムエル武芸塾が何者かに襲われたと伝えられる。急きょザムエル武芸塾に戻るが、その途中の噴水広場でセシルと出会う。セシルとの会話イベント後、ザムエル武芸塾でエレナと話すと、ザムエルを追ってマンデルロー海岸に向かうことに。その後、噴水広場で再びセシルとの会話イベントが発生し、彼女とともにマンデルロー海岸を目指す。

▲ここでニコルがパーティに正式加入。4人パーティとなり、以後はパーティメンバーの入れ替えが可能になる。

▲ザムエル武芸塾でコピン、噴水広場でセシルがパーティに参加。セシルはゲストキャラクターとして戦闘に加わるぞ。

帝都を出たら南へ進む

ニコル、セシルがパーティに加わったら、帝都ディアマントの南にあるマンデルロー海岸を目指す。前述のとおりChart12以後は帝国領に戻れなくなるため、いまのうちに各街の武器をすべて買い揃えておくといい。また、マンデルロー海岸以降はしばらくダンジョンやワールドマップでの戦いが続くので、長旅に備えてヒールリキッドやリザレクトボトルも余裕を持って買いだめしておくこと。

Chart NO. 12~14 マンデルロー海岸～コピンの里

マンデルロー海岸に向かったザムエルを追い、急ぎ出発するラルクたち。だが、すでにザムエルは重傷を負い倒れ、イグナーツと呼ばれる謎の敵に追われたアデールは洞窟奥に逃れたという。彼女を追い、ラルクらは洞窟内に入る。

ザムエル&アデールを追え!

マンデルロー海岸　Chart 12

ザムエルとアデールを追ってマンデルロー海岸に到着したラルクたち。マンデルロー海岸は特別なギミックこそないが、途中の磯辺をジャンプしながら進んでいくことになる。一見、道がつながっていないように見える場所もジャンプで越えられるので、進める場所をよく確認しながら進むこと。

▲滝の裏や岩陰など、見えにくい場所に宝箱や武器が隠されている。マップを参考にしてすべて入手しておこう。

傷ついたザムエルを救出

滝の入り江(MAP109-02)では、倒れたザムエルと出会う。また、さらに少し進むと会話イベントが発生し、セシルがパーティから離脱。ゲストがいなくなるので、やや戦力が低下してしまう。

▲イグナーツに敗れ、倒れたザムエル。そこにオイゲンが現われ、ザムエルを帝都ディアマントに連れ運んだ。

港でポーリャ&ルーニャとバトル

秘密の港(MAP109-04)まで進むと、ポーリャ&ルーニャとの戦いが始まる。この直前、ならず者の住処(MAP109-03)にはセーブポイントがあるので、ボス戦のまえに念のためにセーブしておこう。

助けてくれたサージュが仲間に

盗賊船　Chart 13

イグナーツから逃れて、盗賊船に乗り込んだラルクたち。ここでは盗賊船甲板でサージュと会ったあと、船室で全員と話せばワールドマップに移れる。その際、アデールとサージュもパーティに参入する。

船内でさまざまな衣装をゲット

船室でコピンと話すと衣装が入手できるようになり、水着をゲットできる。また、ワールドマップに出たあと再び盗賊船に戻ると、アデールのおそろいのワンピ、アルスの謎の騎士が入手可能だ。

▲光を調べるとアデールの衣装が手に入る。アルスの衣装は、船室にいる静かなるコピンからもらおう。

長老に頼んでサージュを助ける

コピンの里　Chart 14

コピンの里に入ると、サージュがコピンたちに囚われてしまう。里の奥にいる長老に話しかけて、サージュを解放してもらおう。それから、ナブラ密林を目指して出発することになる。

▲案内役としてコピンがついてくることに。今後、ダンジョンの岩やひび割れた壁をコピンが壊せるようになる。

BOSS

ポーリャ&ルーニャ

マンデルロー海岸　DATA➡P288

ポーリャとルーニャ、ふたりの敵と同時に戦うボス戦闘。ポーリャは水と土に弱く、火と風に強い。ルーニャは火と風に弱く、水と土に強い。まったく逆の弱点と耐性を持つので、光召術を使う場合は間違わずに弱点を狙うこと。

ポーリャ	基本DATA						
LV	15	HP	1439	弱点	水、土	耐性	火、風

主な技	
技	効果
炎舞	範囲に火属性ダメージ
―	―
―	―
―	―
―	―

ルーニャ	基本DATA						
LV	15	HP	1295	弱点	火、風	耐性	水、土

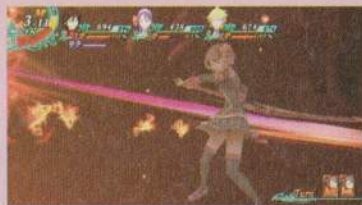
主な技	
技	効果
六光	単体に無属性ダメージ(追加効果:足止め)
―	―
―	―
―	―
―	―

ポーリャから集中攻撃をしかける

さきに狙うべきはポーリャ。ルーニャはアームフォースのピンチガードを持っており、じつは倒すのにかなり時間がかかってしまう。ログレスやエクセルアクト、クラックなどの攻撃を集中して、まずはポーリャを一気に撃破しよう。

▲クラックなら200前後のダメージを与えられる。ウォーターシェルを使うので、水の攻撃は効きにくい。

HPはつねに500以上を維持

ブレイズ、クラックなど光召術を多用してくるポーリャ&ルーニャ。受けるダメージは、光召術で200前後、通常攻撃で100前後。全員のHPを、つねに500以上にしておこう。また、ポーリャの炎舞(ダメージ200前後)は範囲攻撃なので、各キャラクターは離して配置する。

▲対象周辺に200前後のダメージを与える炎舞。キャラクターを1カ所に集めると非常に危険だ。

▲ルーニャの六光は、単体に400前後のダメージを与え、さらに確率で足止め効果まで付加される。

奥義・まじくるジェミニ!

ポーリャを撃破できれば、あとはルーニャを集中攻撃するのみ。ピンチガードは面倒なアームフォースだが、時間をかけてじっくり攻撃する以外方法はない。ふたりを撃破すると奥義のまじくるジェミニを受けて盗賊船に逃げ込むことに。

▲ド派手な演出のまじくるジェミニ。その真価は、Chart66のポーリャ&ルーニャ戦で発揮される。

Chart NO.15 ナブラ密林

ポーリャ&ルーニャから逃れ、盗賊船に乗り込んだラルクたち。だが、盗賊船はサンゴ礁にぶつかり、操舵不能となってしまう。船がたどり着いた先はオルキナ教国がある南の大陸。教都を目指し、ラルクたちは陸路を急いだ。

仕掛けを解いて出口を目指そう

ナブラ密林　Chart 15

教都アントラクスへ向かうには、避けて通れないナブラ密林。うっそうとした密林のダンジョンで、見た目に似た景色が多く、迷子になりやすい場所である。移動時に表示されるエリア名をよく確認しつつ、奥へと進んでいこう。なお、ダンジョンに入った際、最初のナブラトレント戦で光召タンデムが開放される。以後のバトルで、増幅光召術は強力な攻撃手段となるのでぜひ使い方を覚えておこう。

▲ナブラ密林では、ビフロンスをはじめ火属性に弱い敵が多い。ブレイズやファイアボールをうまく使うこと。

キノコとイチジクでハエトリソウを突破

ナブラ密林の各所にはハエトリソウが開いており、通行ができなくなっている。赤いハエトリソウはイチジク、青いハエトリソウはキノコを使えば通行が可能になる。イチジクはナブラレント、キノコはナブラファンガーを撃破すれば入手できるので、これらのモンスターは見かけたら積極的に撃破しておくこと。すべてのハエトリソウを通過するには、イチジク6コとキノコが5つ必要になるぞ。

▲対応するアイテムを持った状態でハエトリソウを調べれば、アイテムを食べてハエトリソウは閉じられる。

ループするマップはハエトリソウが目印

この蜜花の小道(MAP110-02)と極彩色の迷路(MAP110-03)はマップがループ構造になっており、特定の出口から出なければ別のエリアには移動できない。それぞれ正しい道には青いハエトリソウがあるので、それを目印に奥に進んでいくといい。

▲赤いハエトリソウがある道には、宝箱が存在。リフィアとサージュ用の防具・コーダーローブが入手できる。

プラントギアの植物特攻が便利

蜜花の小道で入手できる武器・プラントギアは、植物特攻のロックピースがついている。ナブラ密林はボスのビフロンスをはじめ、植物系の敵が多いダンジョンなので、入手したらさっそく装備してモンスターとの戦いに活用しよう。

出口で謎のふたり組が登場

腐臭の間(MAP110-04)の奥に進むと、謎のふたり組が現われたあと、ボスのビフロンスが出現する。奥に進むまえに、手前にある宝箱やナブラ密林の地図を入手しておくことを忘れずに。セーブポイントでセーブして、万全の状態でビフロンスに挑もう。

▲オルキナ教信者を殺害した謎のふたり組。さらにその血に誘われて、森の主であるビフロンスが出現。

ビフロンス

ナブラ密林

DATA➡P288

これまでにない、高いHPを持つボスモンスター、ビフロンス。植物特攻と火属性に弱いという明確な弱点があるので、戦うまえにそれらの用意をしておくこと。火属性レベル2のファイアーボールが使えれば戦いがラクになる。

基本DATA							
LV	20	HP	6633	弱点	火	耐性	水､土

主な技	
技	効果
ネムリノトキ	DEF↓／RES↑
メザメノトキ	DEF↑／RES↓
ハルノタネ	単体に無属性ダメージ（追加効果:静寂）
シュウカクサイ	範囲に無属性ダメージ
リザンノムチ	単体に無属性ダメージ

モードを使いわけるビフロンス

ビフロンスは背中の花の色によって、まったく異なるふたつの戦い方を展開してくる。紫色のときは物理攻撃を多用し、こちらの物理攻撃はほとんど効果がない。赤色のときは逆に光召術を多用し、こちらの光召術の効果がほとんどない。モードの移行は、ネムリノトキ（紫→赤）、メザメノトキ（赤→紫）で行なわれる。

「嫌な予感がする」は必ず防御

このビフロンス戦から、ボス戦では特定攻撃発動のターンにラルクたちが「嫌な予感がする」などのセリフをしゃべる。ビフロンスの場合、放たれるのはシュウカクサイ。広範囲のキャラクターに500前後のダメージを与える手痛い攻撃だ。このターンは必ず全員防御すること。

▲広範囲に大ダメージを撒き散らす。HPが少ない場合は、ヒールリキッド→防御で耐えること。

紫のときは光召術が有効

ビフロンスの初期タイプは紫色。物理攻撃を多用し、おもな攻撃手段はハルノタネ、アキノタネで、単体に400前後のダメージを与える技だ。各キャラクターのHPはつねに600以上を維持しておきたい。タネ系の攻撃では、静寂や足止め状態を受けてしまうこともあるので、その場合はレストバインドやレストサイレンで速やかに回復すること。攻撃に回れる余裕ができたら、火属性光召術のブレイズやその増幅光召術であるフレイムデトネイター、リフィアの輝歌、サージュのフレイムスローを中心に攻めよう。

▲リフィアの輝歌は、紫ビフロンスへのダメージ源。赤状態のときは彼女のSPを温存しておくこと。

赤いときは物理攻撃を中心に

ビフロンスが赤色になると、光召術を多用してくる。おもに使う技は、クラックとスプレッド。クラックは150前後、スプレッドは400前後のダメージだが、まれに増幅光召術を使う。そのときはランドスピアー（400前後ダメージ）、レインアロー（900前後ダメージ）がくり出される。こちらの攻撃は物理攻撃が有効なので、通常攻撃をはじめ、ラルクのヘヴィクラッシュ、アルスのグランドレイジなどで攻めよう。輝歌とフレイムスローは効果が低いので使わないこと。

▲光召術と増幅光召術ではダメージが倍以上違う。余裕があればアースシェルなどを使いたい。

Chart NO. 16~17 月影の宿～教都アントラクス

ナブラ密林で、オルキナ教徒が殺害される場面に遭遇したラルクたち。そこに、血の匂いに引き寄せられたビフロンスが襲い掛かってきた。ラルクたちはビフロンスを倒すと、旅の疲れを癒すためひとまず月影の宿へと向かった。

宿でレスリーと会う

月影の宿 Chart 16

ナブラ密林を抜けて東に進むと、月影の宿のひとつ·満月の宿に到着する。マップはとてもシンプルで、奥に小屋がひとつあるだけだ。小屋に入るとレスリーと出会うイベントが発生し、その後ラルクたちは再び教都アントラクスを目指すことになる。ちなみにこの満月の宿にも股旅兄弟舎のメンバーがいるので、忘れずにマップを入手しておきたい。

▲教都アントラクスに向かうラルクたちに助言したあと、レスリーはどこかへ去って行ってしまう。

▲小屋の中にはベッドもある。無料でHP·MPを回復できるので、この宿を拠点にレベル上げをするのもいい。

世界各地にある月影の宿

満月の宿のように、世界各地には月影の宿と呼ばれる7つの施設があり、どれも回復施設として自由に利用できる。ストーリーには関係ない場所もあるが、なかにはログレスを入手できたり、エクストラダンジョンの入口になっていたりする重要な宿も。Chart49で飛光艇を入手したら、一度はすべて回っておきたい。

オルキナ教の情報を得る

教都アントラクス Chart 17

教都アントラクスに着くと、街の入口で教団員に止められる。どうやら、オルキナ教のディーバがメリディア帝国の人間に暗殺されたという噂が立っているようだ。街に入って聖堂前広場(MAP096-01)の中心まで進むと、ニコルがオルキナ教の巡礼者に見つかるイベントが発生。オルキナ教徒は皆帝国に嫌悪感を抱いているため、ラルクたちは正体を隠して空中回廊の情報を集めることになる。

▲ニコルの軍服に反応する巡礼者たち。帝国がディーバを暗殺したと信じているようだが、はたして真相は……?

船着場でレスリーと再会

ニコルと巡礼者のイベント発生後は、軍服が目立つという理由で、住宅街(MAP096-03)から干満の道(MAP111-01)に移動することができない。まずは船着場(MAP096-05)へ向かおう。船着場の階段を降りると、満月の宿で出会ったレスリーが登場する。彼女からは、空中回廊がオルキナ教大神殿の地下にあるという重要な情報を入手できるのだ。このイベント後は、干満の道へ進めるようになるぞ。

▲レスリーとのイベントで、空中回廊の場所を教えてもらえる。さっそく干満の道へ向かおう。

Chart No.18~20 オルキナ教大神殿～教都アントラクス

教都アントラクスにたどり着いた一行が耳にしたのは、メリディア帝国の暗殺者がオルキナ教のディーバを殺したという驚くべき話であった。ラルクたちはレスリーからの情報をもとに、正体を隠して空中回廊を目指す。

大神殿への道

オルキナ教大神殿　Chart 18

大神殿へと続く干満の道(MAP111-01)は、海の潮が引いているときだけ現われる海底の道。到着したときはちょうど満潮なので、大神殿へと渡ることはできない。潮が引くまで時間をつぶすため、今度は宿屋に向かおう。宿を出たあとはダンジョンへ行くことになるので、戦いに備えて武具やアイテムなども事前に購入しておくといい。

▲干潮の道も満潮時は一面の大海原に。どんなに街をうろうろしても、宿に泊まるまで干潮にはならない。

宿で干潮の時を待つ

教都アントラクス　Chart 19

干潮を待つために宿に泊まると、ラルクとリフィアの会話イベントが発生する。このイベントが終わると干潮までの時間が経過したことになるので、再び干潮の道へ向かおう。なお、このとき以外のChart17～20のあいだにこの宿に泊まるとサブイベントが発生。ラルク、リフィア、アルス、アデールの衣装を入手でき、4人のドレストークも見られる。

▲リフィアに好きだと言われ焦るラルク。宿に泊まるときは、普段と同様100Ricoが必要だ。

大神殿地下の入口を求めて

オルキナ教大神殿　Chart 20

まずは干満の道を通り、黒竜の祭壇(MAP111-02)へ。地下へ続く道は教団兵がふさいでいるので、祭壇に向かおう。祭壇に近づくと会話イベントが発生し、それから教団兵の近くまで戻ると選択肢が出現する。先に進むかどうか聞かれるので、「大丈夫だ」を選べばオルキナ教大神殿地下に行ける。ただし、一度地下に行くとダンジョンをクリアするまで戻れなくなるので、ここでの選択は慎重に。

▲地下では魔法生物系や不死系のモンスターと戦うことになる。特攻のピースなども準備しておきたい。

宝箱を回収してから地下へ!

すぐに地下に向かってもいいが、じつは黒竜の祭壇には、たくさんの宝箱が配置されている。ここで入手できるのは、4000Rico、4000Rico、リザレクトボトル、レイリングの4つ。まとまったお金が楽に手に入るので、武具などに不安がある人は、いったん街に戻って準備し直すといいだろう。4つの宝箱はどれもマップ北側の端のほうにあるが、近づかないと位置がわかりづらいものもあるので注意しよう。

▲お金が入った宝箱は、祭壇の近くに2つ並んで配置されている。これで8000Ricoゲット!

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

Chart NO. 21 オルキナ教大神殿地下

教団兵を強行突破したラルクたちは、オルキナ教大神殿の地下に眠る、落ちた空中回廊へと潜入した。彼らはヴァイスからの任務をはたすため、レイの制御装置を破壊してメリディアにレイをもたらそうとする。

制御室を目指して

オルキナ教大神殿地下　Chart 21

エレベータはレイの供給が止まっていて動かない。まずは地下3階　通路(MAP112-05)に向かおう。ここにあるスイッチを操作すると、道をふさぐレーザーが消えてエレベータに行けるようになる。地下3階　機械室(MAP112-07)にも同じスイッチが3つあるので、すべて操作しよう。最後に、いちばん奥にある壁のスイッチを操作すれば、レイが供給されてエレベータを使えるようになる。

▲階段で進めるのは地下3階まで。地下4階に行くために、エレベータを起動させよう。

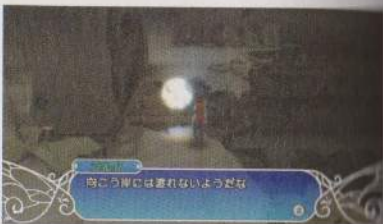
地下4階で制御装置を壊す

地下4階　制御室(MAP112-08)に敵の姿はなく、エレベータの目の前に宝箱があるだけ。しかし、これはじつはミミック。近づくと襲ってくるので注意が必要だ。通路は一本道なので、先に進んで制御装置の前に向かおう。装置に近づくと、装置を壊すイベントが発生する。破壊したあとにエレベータの近くまで戻ると、あの骸使いことディノスが登場し、ラルクたちに死霊を差し向けて来る。

▲以前竜縛塔で戦ったディノスが、兵士を率いて現われる。このあとはスレイヴワイト×4との強制戦闘に。

エレベータで地下1階へ

スレイヴワイト戦後は、ダンジョンを不死系の敵がうろつくようになる。武器の特攻や、弱点属性の光召術などを利用して戦いつつ出口へ向かおう。地図では地下2階　倉庫(MAP112-06)に宝箱があるため気になるところだが、この段階ではまだ入手できない。宝箱は無視して、地下4階から地下1階までエレベータで戻ってしまうのがラクだ。

▲出口直前になると会話イベントが発生。このあとはもう敵がいないので、街に戻るだけだ。

▲ギルドの「不思議な依頼」をクリア後、再度ここに来てレイの塊を調べれば倉庫へ行けるようになる。

レイストーンは小まめに壊しておく

地下3階　機械室の壁のスイッチの前に行くと、ポルターガイスト×3とのイベント戦闘になる。ここではレイストーンの利用法が説明されるのだ。これ以降は、バトルでレイストーンが登場するようになる。敵に利用されないように、敵の攻撃と同じ属性のものは早めに壊すクセをつけておこう。壊すとまれに、その属性のジェムの破片も手に入るぞ。

Chart NO. 22~23 教都アントラクス～オルキナ教大神殿

ディノスの放った死霊たちを振り切り、なんとか街へ帰還したラルクたち。追っ手から逃れるため帝都へ向けて船で脱出しようとするが、そこに教団兵が現われ、アデールを連れ去ってしまうのだった。

脱出のために船着場へ向かう

教都アントラクス　Chart 22

街から船で脱出するため、船着場(MAP096-05)へ向かうことになる。船に近づくとイベントが発生し、教団兵が登場。急いで船に乗り込もうとするが、なぜかアデールだけが連れ去られてしまう。ラルクたちは彼女を助けようとするが、教団兵たちに行く手を阻まれて強制戦闘に。なお、このイベントのあとは二度とアデールが仲間にならない。彼女のドレストークなど、やり残したことは船着場へ行くまえに終わらせよう。

▲わざとニコルに足をかけ、転ばせたサージュ。そのスキにアデールが連れ去られるのだが、サージュの意図は?

教団兵×4と強制戦闘

ラルクたちを足止めしようとする教団兵との戦い。敵に弱点属性はないが、ザコと変わらないので集中攻撃すれば楽に倒せる相手だ。強めの攻撃はシングルコネクトの五月雨突きくらいなので、HPが減り過ぎないようにだけ気をつけておこう。戦闘が終わると、ラルクとアルスで大神殿に連れ去られたアデールを追うことになる。ほかの仲間もすぐ合流するので、ふたりでも気にせず干満の道(MAP111-01)へ向かおう。

▲教団兵の攻撃力はさほど高くない。余裕があれば、ハイリキッドやスペシャリティMを盗んでもいい。

アデールを追って再び大神殿へ

オルキナ教大神殿　Chart 23

ラルクとアルスが干満の道にたどりつくと、海はすでに満潮になっていた。すぐ近くにサージュが立っているので、彼に話しかけると会話イベントが発生。アデールと教団兵たちが、少しまえに船で大神殿に渡ったと判明する。そこに、ラルクたちを追いかけてきたリフィアとニコル、そして大神殿に用事があるというレスリーが登場。レスリーから、街と大神殿を結ぶ地下通路がこの近くにあると教えてもらえる。ここではリフィア、ニコル、サージュが仲間になり、レスリーもゲストとして参入する。

▲海が満潮で歩いては渡れない。そこにやってきたレスリーが、地下通路を通ることを提案する。

近くの門から地下通路へ

全員が仲間になったら、さっそく地下通路を探そう。先ほどレスリーが話していたとおり、地下通路への入口はこのすぐ近く。干満の道の入口から右手側に見える、石造りの門のようなものがそれだ。近づくとイベントが発生して扉が開き、地下の海鳴りの道に降りられるようになる。

▲門に近づくと、レスリーが扉を開けてくれる。ディーバ暗殺事件を捜査しているというが、彼女は何者なのか?

システム

マップ

攻略

サブイベント

データ

世界観

海鳴りの道

アデールを救うため、オルキナ教大神殿に向かうラルクたち。しかし干満の道が再び満潮を迎え、その道は閉ざされてしまう。焦るラルクたちだったが、そこにレスリーが現われ、大神殿への地下通路を指し示すのであった。

オルキナ教大神殿に続く地下の道

海鳴りの道 Chart 24

海鳴りの道を通り、オルキナ教大神殿に向かうことに。ダンジョンは水棲生物が多いので、ラルクの出刃包丁(水棲生物特攻+)を利用しよう。 また水路で道が遮断された場所は、その場所に出現するトータスを倒すことで通行が可能に。トータスは特殊防御を持つので、集中攻撃を加えて一気に特殊防御を破壊しよう。

▲ほの暗いダンジョンなので、画面をよく見て通路を進んでいくこと。ダンジョンには宝箱も数多い。

▲モンスターは水棲生物だらけ。毒の特殊攻撃を使う敵もいるので、事前にレストポイズンの準備を。

▲特殊防御は通常攻撃×3で破れる。また、光召術であれば、特殊防御に影響されずに攻撃ができるぞ。

コピンの力で壁を壊す

崩れかけた道(MAP113-02)には壊せる壁が存在する。ヒビの入った壁に近づき、Aボタンを押せばコピンの力で壁が打ち砕かれるのだ。

▲崩れた壁の先には宝箱が。ラルクやアルスが装備できる防具・チェインメイルが入手できるぞ。

海底の泉でボス戦が発生!

海底の泉(MAP113-03)まで進むと、アーヴァンクとの戦いが始まる。近くにセーブポイントはないので、エリアに入ったらすぐに戦う準備を。

▲洞窟の水溜りで顔を洗ったニコル。そこに巨大なモンスターが出現! アーヴァンクとの戦いとなる。

▲アーヴァンクはひとたび撃破しても、姿を変えて再度襲いかかってくる。実質的に、2体のボスとの連戦なのだ。

BOSS

アーヴァンク

海鳴りの道 DATA➡P289

アーヴァンクとは2度戦うことになる。第二形態に備えて、第一形態ではMPを温存しながら戦おう。また、いずれもタイプは水棲生物で弱点は火。出刃包丁を装備し、レベル3の火属性光召術を使えるキャラクターを使おう。

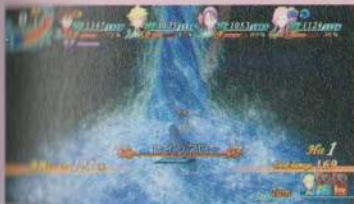
第一形態	基本DATA						
Lv	[illegible]	HP	3297	弱点	火	耐性	水

主な技	
技	効果
アシッドメイル	単体に水属性ダメージ(追加効果:DEF↓/RES↓)
–	–
–	–
–	–
–	–

第二形態	基本DATA						
Lv	[illegible]	HP	6735	弱点	火	耐性	水

主な技	
技	効果
アシッドアーム	単体に水属性ダメージ(追加効果:ATK↓/MGC↓)
ハイドロピラー	範囲に水属性ダメージ
–	–
–	–
–	–

レイストーンを壊せ!

アーヴァンクはどちらの形態も水属性の光召術を多用する。そのため、水のレイストーンを残したままにしておくと、増幅光召術を連発されてしまう。レイストーンは真っ先に壊しておき、以後も復活のたびに優先的に壊すこと。

▲増幅光召術はいずれもやっかい。とくにレインアローは700前後もの大ダメージを受けてしまう。

第一形態はMPを温存しながら戦う

アーヴァンクの第一形態は、レイストーンさえキッチリ壊しておけばそれほど怖い戦いではない。アシッドメイルやスプレッドを受けたら、すぐにミドルリキッドを使うことを心がけて、物理攻撃メインで押し切ろう。

▲アシッドメイルには防御低下、魔法防御低下の効果がある。フローラルコートなどで効果を上書きしよう。

ハイドロピラーは防御で耐える!

基本は第一形態同様。レイストーンを壊し、ミドルリキッドで回復しながら攻め立てる。ただし、ラルクがターンはじめに「嫌な予感がする」と言い出したときはハイドロピラー(範囲攻撃/700前後のダメージ)の発動ターン。必ず全員防御して、ダメージを最低限に抑えること。

▲HPが少ない味方は防御のまえにミドルリキッドで回復。防御すればダメージは350前後に抑えられる。

▲攻撃に転じる際には、ファイアボールやその増幅光召術・ファイアボルテックスを使うと効果大!

Chart NO. 25

オルキナ教大神殿

ラルクたちは海鳴りの道を抜け、再びオルキナ教大神殿への侵入に成功する。外周階段を上り、一路最上階を目指す彼ら。だが、その最上階には、リアル神の巫となったアデールの姿があった。そしてそこに帝国軍が姿を現わす。

最上階を目指し外周階段を上る

オルキナ教大神殿　Chart 25

オルキナ教大神殿についたら、黒竜の祭壇(MAP111-02)の南西にある階段を上り、契約の間(MAP114-02)を目指す。外周階段(MAP114-01)はほとんど一本道で、迷うことはないはず。教団兵を倒しながらさきに進もう。途中にある輝光書院では地図があるので、忘れず入手しておくこと。

▲外周階段の入口は黒竜の祭壇の南西端。Chart19で取り忘れた宝箱があったら、このとき入手しておこう。

▲黒竜の祭壇や外周階段には教団兵が徘徊している。移動パターンをよく見て、背後から攻撃を仕掛けよう。

教団兵から貴重なアイテムを盗もう

教団兵からはハイリキッドとスペシャリティM、教団兵からはMPチャージ2などを盗める。いずれも貴重なアイテムなので、ここで稼いでおくといい。

▲いずれのアイテムも終盤戦で役に立つもの。教団兵はChart25限定の敵なので、このタイミングでぜひ盗みたい。

契約の間でアデールを見つける

契約の間まで進むとアデールを発見。ラルクたちとの会話イベントが発生する。その後、ヴァイスらが現われ、物語は大きな転換点を迎える。

◀リアル神の巫となったアデールと再会。そこにヴァイスも現われ、事態は混乱の極みを迎える。

パーティメンバーが大幅変更！

契約の間での会話イベント後、アルス、サージュ、レスリーはパーティから離脱。アデールもパーティに戻ることはなく、ラルクの仲間はニコルとリフィアのふたりのみとなってしまう。このうち、アルスとアデールは、Chart36のエブル遺跡以外ではもう仲間にはならない(Chart95、103は除く)。パーティの編成が大幅に変わり、人数も激減するので、しばらくニコルとリフィアの育成に集中するといいだろう。

▲契約の間でのイベントで、アルス、アデール、サージュ、レスリーはラルクたちの敵になってしまう。

Chart NO. 26~28

教都アントラクス～オルキナ教大神殿

ヴァイスの謀略によって、教都アントラクスは帝国軍が占領に成功する。だがその混乱の中、アデールはリアル神の巫となり、アルス、サージュ、レスリーも自身の目的のためラルクと敵対するのだった。

ヴァイスに呼ばれて大神殿へ

教都アントラクス　Chart 26

Chart27からは、帝国軍の占領によって教都アントラクスの外観が一変。さらに軍事施設(MAP096-[illegible])には移動できなくなっている。地形や店の位置まで変わってしまったが、股旅兄弟舎の七男坊からもらった教都アントラクスの地図はそのまま使用可能。また街の出口では、帝国兵からヴァイスが大神殿で待っていることを伝えられる。

▲街のあちこちが崩れ、帝国兵がそこかしこに現われる。武具屋や宿屋など各施設は崩壊まえと変わらず使えるぞ。

ヴァイスの次の任務

オルキナ教大神殿　Chart 27

ヴァイスに会うためにオルキナ教大神殿に向うラルクたち。大神殿に続く干満の道(MAP111-01)は、これ以後つねに干潮となっているので、海鳴りの道を再度通る必要はない。ヴァイスはオルキナ教大神殿の外周階段(MAP114-01)にある輝光書院で待っている。彼に会うと会話イベントが発生して、ラルクにつぎの任務が命じられる。

▲オルキナ教国を憎んでいたヴァイス。彼の口からは、今回の謀略の真意について、その一端が語られる。

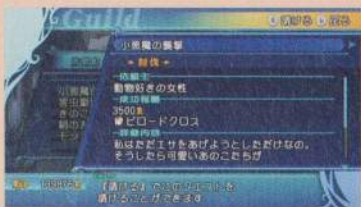
飛光艇で帝都に戻る

教都アントラクス　Chart 28

ヴァイスはオルキナ教国を見事滅ぼすことに成功した。それに反発するラルクだが、ヴァイスは彼に最後の任務として、トゥレミリア共和国への使者を命じた。つぎなる目的地は共和国首都カルブンクルス。遠く離れた共和国なので、いったん帝都ディアマントに戻って飛光艇で向かう手はずだ。その帝都ディアマントへは、教都アントラクス出口にいる帝国兵から飛光艇で送ってもらえる。

▲帝都ディアマントに戻るには、聖堂前広場(MAP097-01)の南端にいる帝国兵に会えばOK。

オルキナ教国でやり残しのないように!

ここで帝都ディアマントに移動したあとは、Chart50までオルキナ教国に戻ることはできない。買い忘れた武器や回収し忘れた宝箱がないよう、最後にチェックしておこう。また、オルキナ教国周辺のギルド依頼もクリアしておくといい。クエスト、「小悪魔の襲撃」や「害虫の逆襲」などが、報酬もおいしくオススメだ。

▲レベル25前後の実力があれば、オルキナ教国周辺のギルド依頼はすべてクリアできる。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

Chart NO. 29 帝都ディアマント

ヴァイスに命じられた最後の任務は、トゥレミリア共和国へ使者としておもむくことだった。ラルクたちは共和国行きの飛光艇に乗るため、帝都ディアマントに戻る。そしてザムエルの容態を案じ、武芸塾に向かった彼らだが……。

ザムエルとの別れ。そして共和国へ……

帝都ディアマント　Chart 29

まずは上層地区（MAP093-05）のザムエル武芸塾に向かおう。武芸塾の2階でザムエルに話しかけると、会話イベントが発生。イグナーツとの戦いの傷がもとで、ザムエルは臨終の時を迎えていた。

ザムエルが息を引き取ったあと、自動的に武芸塾離れに移動し会話イベントが発生。その後、ザムエル武芸塾1階で待つセシルに会おう。

▲ひさびさに訪れたザムエル武芸塾。そこではエレナやセシルがラルクの帰りを待っていた。

▲ザムエルはいままさに息を引き取ろうとしていた。彼は最期に、ラルクにいくつかの言葉を遺す。

▲葬儀を終え、武芸塾の新たな主として奔走するエレナ。ザムエル武芸塾1階で彼女とセシルのイベントが発生。

フレイアからの通達

武芸塾を出ると、そこにフレイアが現われて会話イベントが発生する。彼女からは、今回の依頼の報酬についての話があり、その後ニコルも合流する。

▲フレイアから提示された報酬は、莫大な額だった。ヴァイスからの指示だというが、その真意は……？

飛光艇ドックから出立

共和国行きの飛光艇は、ディアマント城（MAP093-06）の北西部にあるリフトから出発する。準備が整ったら、共和国へ出発しよう。

▲リフトに乗って上がれば、そこは飛光艇ドック。いよいよトゥレミリア共和国への旅が始まる。

▲飛光艇内では会話イベントが発生。ラルクたちを追いかけ、セシルが密航していたことが判明する。

Chart NO. 30 首都カルブンクルス

ヴァイスから渡された親書をたずさえ、トゥレミリア共和国の首都カルブンクルスを訪れたラルクたち。密航していたセシルも合流し、彼らはグリーンヒル議長がいるという共和国元老院を目指す。

親書をたずさえ元老院へ

首都カルブンクルス Chart 30

首都カルブンクルスにつくと、セシルがパーティに参加。その後、環状庭園(MAP098-01)で元老院議員のアグリースとの会話イベントが発生。元老院に行く前に、宿屋で一泊することになる。その後、Chart9で出会ったリューズとソアラに、噴水広場で再会する。バァーレ教の伝道師であるリューズは、ラルクたちに意味深な言葉を残していく。

▲飛空艇を降りると、密航していたセシルがパーティに参加。これでパーティは4人となり、再び編成が可能に。

▲オルキナ教国での噂から、"死神ラグーン"と呼ばれるようになったラルク。共和国人からは恐れられることに。

▲このの ち、物語の重要人物となっていくふたり。彼女たちの真意ははたしてどこに……?

宿屋での一夜

議員に言われたとおり、宿屋で一泊しよう。宿屋に泊まらず元老院に向かった場合は、兵士たちに追い返されてしまう。

▲宿屋では会話イベントが発生。ちなみに、宿泊費はタダとなっているのでちょっとだけオトク。

準備を整え元老院へ!

宿屋での一泊後、共和国元老院(MAP099-05)に向かう。元老院では戦いが待っているので、武具屋や道具屋で買い物をしてから向かおう。

▲元老院入口では会話イベントが発生。一時的にリフィアとセシルがパーティから離脱する。

▲娯楽街(MAP099-07)で闘技場やカジノを楽しめるように。カジノでは景品の武器を手に入れたいが……。

Chart NO. 31 元老院

帝国の使者として首都カルブンクルスを訪れたラルクたち。だが、ヴァイスが用意した書状は、なんと降伏勧告であった。その無礼さに激怒した共和国元老院議長は、ラルクたちを地下牢に幽閉する。

地下牢に捕らわれるラルクたち

元老院 Chart 31

元老院会議場(MAP115-04)でグリーンヒル議長に書状を渡すと、ラルクたちは懲罰房(MAP116-06)の北東の部屋につれていかれる。懲罰房ではいっしょに捕まったニコルとコビンに話しかけると会話イベントが発生。リフィアとセシルが救出に現われる。ふたりと合流後は、元老院からの脱出を目指してダンジョンを進む。通路は共和国兵士が巡回しているので、その動きをよく確認してから進むこと。

▲再び4人パーティに。共和国兵士たちは弱点がとくになく強いので、こまめに回復しながら進もう。

一般房でオイゲンと再会

懲罰房の南の通路から一般房(MAP116-05)に進める。一般房を少し進むと、ラルクたちを助けに来てくれたオイゲンと再会。彼もゲストとしてパーティに参加してくれる。オイゲンは強力な剣士で、かなり頼りになる戦力だ。ちなみに、懲罰房や特別房(MAP116-07)では多数の宝箱が入手できる。とくに特別房の雨のジェムは貴重なレベル2ジェム。それらを回収しながら進んでいくこと。

▲頼りになる剣豪・オイゲンが参入。ゲストとしてその強さを存分に発揮してくれる。

特別房北東の隠し通路から脱出

オイゲンとともに議場前(MAP115-03)まで進むと会話イベントが発生。正面玄関からの脱出が不可能であることがわかる。その際、オイゲンは特別房に隠し通路があることを教えてくれる。隠し通路の位置は、特別房北東の部屋。一見、わかりにくい場所だが、北東の部屋に入って壁を調べると隠し通路が開かれる。隠し通路を通って元老院を出ると、そこは首都カルブンクルスの芸術街(MAP098-02)南西。ここでの会話でつぎの目的地、聖都ベネトナーシュが示される。

▲特別房北東の、一見なんともない部屋に通路が隠されている。宝箱の中身をすべて回収してから外に出よう。

▲飛び出た先は、首都カルブンクルス。Chart53まで、再び元老院に戻ることはできない。

熊退治でWP稼ぎ

首都カルブンクルス周辺に生息するベアルは、1体撃破につき6WPも入手できる。これはストーリー全編を通しても、なかなかいない相手。新たな武器を入手したら、首都カルブンクルス周辺でWP稼ぎをするのがオススメだ。

Chart NO.32

聖都ベネトナーシュ

首都カルブンクルスを脱出したラルクたちは、リフィアの提案で聖都ベネトナーシュに向かう。ノースノワーレ教の総本山である聖都ベネトナーシュでは、聖皇ホゼアがリフィアを待っていた。

オイゲンが捕縛される

聖都ベネトナーシュ　Chart 32

今後の方針を求めて、ホゼアに会うべく聖都ベネトナーシュを訪れたラルクたち。しかし、襲撃された町(MAP100-01)で、共和国兵によってこんどはオイゲンが捕縛されてしまう。その後、信徒から大聖堂へ向かうか聞かれ、「はい」を選ぶとそのまま大聖堂に移動。「いや」の場合は、聖都ベネトナーシュ内を自由に移動できる。さきに武具やアイテムの買い物をしたい場合は後者を選ぼう。

▲任務放棄の罪でオイゲンが捕らえられてしまう。オイゲンは、ここでいったんパーティから離脱となる。

ホゼアとの会談

大聖堂に向かったラルクたち。そこで彼らが出会ったのが聖皇ホゼアであった。神託を告げる存在である彼は、イマジナルの巫であるリフィアを導き、イーサの子であるラルクにイマジナルの正義を説くのである。事態に困惑するラルクは、答えを保留。いったん宿屋に泊まることになるので、襲撃された町に戻ろう。ちなみに、宿屋の宿泊料金はこのときに限り無料となっている。

▲大聖堂にて、イマジナル神の正義を説く聖皇ホゼア。リフィアにとって、その言葉は信頼に足るものだが……。

再びホゼアとの会談へ

宿屋での宿泊後、再び大聖堂へ向かうことに。大聖堂では今回もホゼアとの会話イベントが発生。イマジナルの正義をいまひとつ信じられないラルクだが、リフィアのためにイーサの子としてログレス集めを続けることを決意。つぎなる目的地のエブルが地図に表示される。その後大聖堂を出ると、大聖堂前通り(MAP100-02)でウォルターと出会い、会話イベントが発生する。

▲リフィアにとって親しい人物であるウォルター。しかしその正体はChart47であきらかになる。

解放されたオイゲンと合流

大聖堂を出る際、リフィアはホゼアにオイゲンの解放を訴える。ホゼアはその訴えを聞き、オイゲンを解放。オイゲンは襲撃された町の宿屋前にいるので、大聖堂を出たら会いにいこう。宿屋前での会話イベント後、オイゲンが再びパーティに加入。このとき、オイゲンはゲストではなく正式にパーティに加わる。武器のレベルは、アルスのものを引き継いだ状態となっている。首都カルブンクルスや聖都ベネトナーシュで彼用の新たな武器を購入しておこう。

▲ついにオイゲンが参戦。ラルクと並ぶ高HPの物理アタッカーとして、頼りになるキャラクターだ。

Chart NO.33 ガウス地下道

イマジナルの定理のため、ログレスを手に入れることにしたラルクたち。その最初の目的地は、大陸の北にあるバトラキテスであった。しかし、それには危険なガウス地下道を通る必要があり……。

バトラキテスを目指して

ガウス地下道　Chart 33

モンスターがはびこるガウス地下道での戦い。ダンジョン内のギミックは少なく、各ルートの宝箱を回収しつつ奥へと進んでいけばよい。登場する敵はおもに不死系。クルセイドテレクから不死特攻のロックピースを解除していなければ、通常攻撃や弱点となる火属性の光召術をメインに戦っていこう。ちなみに害なす道(MAP117-01)の最初のリッチ戦では、APに関する戦い方のコツをオイゲンが教えてくれる。

▲集中攻撃ですぐさま倒せるなら、ボギーを無視してリッチを撃破したほうが被害を抑えられる。

コピンの力で壁を破壊!

Chart14で手に入れたコピンの力。ガウス地下道では、コピンの力で破壊できる壁が登場する。その場所は迫る道(MAP117-02)と開く道(MAP117-04)にあり、いずれも壁に亀裂の入った場所が壊せる壁だが、一見してわかりにくい場所にある。また、ガウス地下道の地図を入手しても、壊せる壁とその奥の通路は表示されない。マップページを参考にして、ポイント周辺の壁をくまなく探してみよう。

▲アンチフォースのロックピースを持つインタラプターはぜひ入手したい武器。終盤に重宝するピースだ。

骸使いとの再会

牙の檻(MAP117-03)まで進むと、骸使いディノスとの会話イベントが発生し、その後ディノスが竜の死体を蘇らせる。

▲ディノスはセシルの弟であった。彼はとある理由でリアル神に味方し、ラルクやセシルの敵に回る。

◀竜の死体はファフニールとなって、ラルクたちを襲う。巨大な竜系モンスターとの激闘が始まった。

レーシィとの接触に注意

開く道にはネームドモンスターのレーシィが潜んでいる。ほかのモンスターと見た目の区別がつきにくいので、不用意に戦わないこと。

▲レーシィのレベルは29。ファフニールとほとんど変わらない強さの強敵なのだ。十分に用意してから挑もう。

ファフニール

カウス地下道

DATA➡P289

オープニングのワイバーン以来となる竜系モンスター。光召術こそ使わないが、かなり高いHPを持っているので、弱点（火、風）の増幅光召術を使えるよう、事前にジェムのセットやピースのセットを行なって準備を整えよう。

基本DATA							
LV	28	HP	15548	弱点	火、風	耐性	水、土

主な技	
技	効果
[illegible]ヴェルング	ATK↑／DEF↓／MGC↑／RES↓（味方含む）
リジル	範囲に土属性ダメージ
フロッティ	範囲に氷属性ダメージ（追加効果:足止め）
グラム	範囲に無属性ダメージ（追加効果:麻痺）
—	—

範囲攻撃に警戒すべし

ファフニールは多くの範囲攻撃を持つ。フロッティ（500前後のダメージ）、リジル（200前後のダメージ）、グラム（900前後のダメージ）などがそうだ。そこで、各キャラクターは分散して配備。1ヵ所に集まるのはフローラルコートを使うときだけにしよう。

▲とくにグラムだけはまとめて喰らってはいけない。大ダメージに加え、麻痺効果まであるのだ。

▲複数の防御力、魔法防御力を高められるリフィアのフローラルコートが、ここでは非常に役に立つ。

火属性の光召術で攻め立てよう

ファフニール攻略にぜひ使いたいのが、火属性のファイアボール（増幅光召術のファイアボルテックス）とバーンドライブ（増幅光召術のイグニッション）。とくに増幅光召術であれば、4000～5000ほどのダメージも叩き出せる。

▲増幅光召術は大量のAPを必要とする。APを節約しながら戦い、全員のHPに余裕のあるターンに発動しよう。

▲ただしファフニールは光召リバースを持つ。アンチフォースのピースがあると比較的安全だ。

トリニティアクトが発動可能に!

ファフニールのHPが0になると、会話イベントが発生。トリニティアクトが使えるようになる。これは敵単体に大ダメージを与える攻撃の切り札。以後のボス戦では、大きなダメージ源となる。トリニティアクトの仕組み（P51参照）を理解して、バトルに役立てていこう。

▲序盤で使えるのはミスティックフォーチュン。これは水属性の効果があるトリニティアクトだ。

Chart NO. 34~35 バトラキテス～エブル

新たなログレス・アプシムを探してバトラキテスを訪れたラルクたち。だが、街はすでに帝国軍の手に落ちていた。アプシムの情報を求めて街を歩くラルクらは、そこでもうひとりのイーサの子となったアルスと再会するが……。

アルスと帝国兵の戦い

バトラキテス　Chart 34

バトラキテスでは軍事基地跡(MAP101-02)に入ると会話イベントが発生。アルスと帝国兵の戦いを見ることになる。その戦いでアルスがログレスを放つ。

▲街を占領する横暴な帝国兵。彼らが住民とトラブルを起こしているのをラルクたちは目撃する。

▲捜していたアプシムをアルスが開放。すでにつぎのログレスはアルスの手に落ちていたのだ。

解放者、アルス

軍事基地跡のさらに奥に進むと、再び会話イベントが発生。アルスたちはログレス捜しを有利にするため飛光艇を奪って去っていく。

◀ここでもアルスとの会話イベントが発生。アルスはリアルの定理を選び、アデールとともにラルクたちの敵となる。

4体目のログレス・グラを求めて

エブル　Chart 35

アルスにアプシムを奪われたラルクたちは、つぎなるログレスを探してエブルに向かう。エブルの井戸端(MAP102-01)では、会話イベントが発生し、マリアという少女に出会う。彼女はそのまま立ち去ってしまうが、村の住民の話では、彼女はサージュを捜して危険なエブル遺跡に向かったという。ラルクたちもマリアを追い、エブル遺跡を目指すことに。

▲井戸端の奥でニコルとぶつかったマリア。彼女はしゃべることができず、無言のまま去ってしまう。

▲マリアを助けるため、そしてグラを捜すため、ラルクたちのつぎの目的地はエブル遺跡と決まった。

エブルで土の護符を購入しておく

品揃え豊富なエブルの武具屋だが、その中でもぜひ買っておきたいのが土の護符。これは石化状態を確率で防ぐというもの。エブル遺跡で戦うことになるグラは、石化攻撃を放つことがあり、パーティの何人かが石化してしまうと全滅の危険性大。また、エブル遺跡に進んだら、パーティ編成まえにトパーズを入手するといい。

Chart NO. 36~37

エブル遺跡〜エブル

マリアを捜し、エブル遺跡に向かったラルクたち。そこで彼らは、グラと契約するためエブル遺跡にやってきたアルスたちと出会う。マリアを捜すため、ラルクとアルスは一時的に手を組んで探索をはじめるのだった。

3つのパーティにわかれての探索

エブル遺跡　Chart 36

エブル遺跡に入って少し進むと、アルスとの会話イベントが発生。マリア探索のため、協力して進むことになる。このダンジョンは、ラルク、アルス、オイゲンの3つのパーティにわかれて進行。ラルク→アルス→オイゲン→ラルク→オイゲン→アルス→ラルクの順番に操作していく。ちなみにアルスのパーティは、各自が所有するアイテムを使用。ラルク、オイゲンのパーティとは消耗品が別扱いとなっている。

▲刃を交えるふたつのパーティだが、マリアを捜すという共通の目的を前にして、いったん手を組むことになる。

パーティ編成を行なおう

会話イベント後、アルスに話しかければいよいよ探索開始。このとき、パーティ編成が行なわれる。3つのパーティのうち、ラルク+レスリー、オイゲン+サーリュ、アルス+アデール+クライド+ディノスは固定で、残ったリフィア、セシル、ニコルの3人のうち、ふたりをラルクが選ぶことでパーティは完成する。誰を選んでもいいが、残ったひとりはオイゲンのパーティに加わることになる。

▲レスリーはゲストキャラクターとして加入する。パーティのバランスを考えて、好みのふたりを選択しよう。

ラルク①石像を調べて扉を開く

ラルクたちの最初の探索は、黄金回廊 右翼(MAP118-02)の西側からはじまる。敵を倒しながら進めば、途中3つの石像が並んでいる場所にたどり着く。それぞれの石像を調べ、右の石像が「右向き」、中央の石像が「前向き」、左の石像が「左向き」であることを確認しておこう。さらに奥に進むと、今度は目が光る3つの石像が。この3つの石像の向きを、先ほどの石像と同じ向きに変えれば扉が開くのだ。

▲奥の石像は、90度ずつ時計周りに回転していく。右から順番に「右向き」「前向き」「左向き」にセットしよう。

アルス①敵を殲滅しながら奥へ

ラルクたちが石像奥の階段を降りると、つぎはアルスたちに操作が切り替わる。アルスたちは、極めて強力な武具やエクセルアクトが使用可能なので、ここでぞんぶんにその強さを楽しもう。前述のとおり、アイテムや武具はラルクたちと共通ではないので、装備を外したり、アイテムを使い惜しむ必要はない。アルスたちが最初に探索するのは黄金回廊 左翼(MAP118-03)の東側。こちらは途中の床スイッチを踏むだけで奥にある扉が開く。

▲それぞれ固有の武具を装備しており、圧倒的な力を見せる。これからの戦いに備え、彼らの能力を確認しておこう。

オイゲン①オイゲンパーティの戦い

つぎに操作するのはオイゲンのパーティ。ラルクやアルスたちと違って3人パーティなので、もっとも戦力で劣ることになる。アイテムや光召術を惜しまず使い、モンスターを撃破していこう。探索する場所は、黄金回廊 右翼(MAP118-02)の東側。ラルクたちのパーティ同様、対応する石像の向きをそろえれば、奥の扉が開いてつぎに進める。

▲右の石像は「後ろ向き」、左の石像も「後ろ向き」。対応する石像を調べていないと、石像の向きは変えられない。

ラルク②ふたつの石像を調べて奥へ

2度目となるラルクの操作。今回も対応する石像を調べることで進行していく。まず黄金回廊 右翼奥(MAP119-04)の西にあるふたつの石像を調べる。手前の石像と奥の石像はどちらも「右向き」だ。そして、広間にある3つの石像のうち、手前と奥の石像を右向きに変えよう。向きを変えると会話イベントが発生、マーリドとのバトルがはじまる。

オイゲン②ラルクたちを救援せよ

オイゲンの2回目は黄金回廊 右翼奥の南東の通路からはじまる。スタートしてすぐ正面にある階段は行き止まりなので、東側の通路を進んでいこう。通路の途中には「前向き」の石像があるので、調べてからさらに奥へ進む。広間に到着したら、対応する石像を前向きに切り替える。ここで再度パーティ編成が行なわれ、セシルかニコルを連れていくことに。グラとはこのときの編成で戦う。

▲そのままラルクパーティを動かすことになるが、少し進むとすぐにアルスたちに切り替わる。

アルス②仕掛けはなく進むだけ

2度目となるアルスの操作。ダンジョンの[illegible]一切なく、ひたすら奥へ進んでいけばいい。[illegible]きしか見られないパーティトークもあるので、[illegible]ておこう。広間まで進むとオイゲンたちと遭遇[illegible]こでアルスたちもオイゲンを援護してマーリ[illegible]ことに。ここでのイベント戦闘が、アルスたち[illegible]する最後の機会となる。

▲最後の操作なので、SPやMPは惜しまず使って[illegible]力なエクセルアクトなどで一気に撃破しよう。

ラルク③グラ戦の準備を万全に

契約の間(MAP119-05)にたどり着いた[illegible]ち。少し進めばすぐにグラ戦が発生する。[illegible]り手強いボスなので、右ページを参照して、[illegible]備をしてから挑むこと。グラを撃破したら、[illegible]契約を結ぶことになる。なお、ダンジョンを[illegible]際には、契約の間の南東の階段を上がり、[illegible]右翼の宝箱の中身を入手することを忘れずに。

▲直前にセーブポイントが存在しないため、エブル[illegible]ちに防具やジェムをキッチリ準備するしかない。

マリアをエブルに送り届ける

エブル　Chart [illegible]

エブル遺跡で救出したマリアを、エブルへと[illegible]井戸端(MAP102-01)奥に進めば会話イベント[illegible]生し、マリアとお別れとなる。そしてつぎの[illegible]なるガロア大裂溝が示されるので、エブルで[illegible]アイテムの補充をしてから向かおう。

BOSS

グラ

エブル遺跡

DATA➡P290

ログレスとの初戦闘。土属性の攻撃を主体としており、土属性光召術のほか、範囲攻撃である石化の息、剛直の境界、全砲撃など大ダメージの技を連発してくる。テラキュイラス(黄金回廊 右翼奥で入手)や土の護符で土耐性を高めるほか、石化に備えてリフィアはトパーズかメディカルワンドを装備しておくのがオススメ。また、全員の最大HPが2000以上になるように、HP上昇のピースやマッスルリングも用意しよう。

基本DATA							
LV	31	HP	20274	弱点	風	耐性	土

主な技	
技	効果
石化の息	範囲に土属性ダメージ(追加効果:石化)
剛直の波動	DEF↑／RES↓
剛直の境界	全体に土属性ダメージ
全砲撃	範囲に無属性ダメージ
―	―

範囲攻撃対策にパーティを分散

とにかくやっかいなのが石化の息。1000前後のダメージ(土耐性0の場合)を受けるほか、名前のとおり石化効果までついている。最初にリフィアのフローラルコートを使いながら、パーティを分散。複数のキャラクターが範囲攻撃に巻き込まれないように配置する。これだけで、グラの各種範囲攻撃の被害は大幅に抑えられる。また、それと同時にレイストーンも早めに壊したいが、グラが光召術を使わないターンであれば、あえてレイストーンを残してアースシェルの増幅光召術サンドカーテンを活用。土耐性を上げてダメージ軽減を図るのもオススメだ。

▲グラは石化の息を1ターン目に必ず使ってくる。移動で3方向に分かれ、全滅を避けたい。

風属性の光召術で攻撃

グラへの攻撃手段は、風属性の増幅光召術が最適。ワールウインドで2800前後、タービュランスで2500前後のダメージを与えられる。剛直の波動によって術耐性が下がっている状況なら、さらにダメージは上乗せされる。

▲物理攻撃やシムマフでは、あまりダメージを与えられない。かなり高い防御力を持っている。

▲ストームの増幅光召術であるワールウインド。グラに対して大ダメージを与えられる主力攻撃手段だ。

剛直の境界は全員防御で耐える

ラルクが「嫌な予感がする」と言い出したターンには剛直の境界が放たれる。これは全キャラクターに1200前後のダメージを与える、グラ最強の攻撃。このターンは無理に攻撃せず、ミドルリキッドでHPを回復しながら全キャラクター防御に徹しておこう。

▲剛直の境界発動まえに、ミドルリキッド&防御が間に合う。防御に成功すればダメージは半減。

Chart NO. 38 ガロア大裂溝

飛光艇を手に入れるため、メリディア帝国に戻ろうとするラルクたち。陸路、帝国領に急ぐ彼らにとって、ガロア大裂溝は避けては通れない場所であった。一歩足を踏み外せば命のない、巨大な峡谷がラルクたちの行く手を阻む……。

仕掛けを操作しながら谷を進もう

ガロア大裂溝　Chart 38

ガロア大裂溝では、深い谷を階段を使って降りて行く。マップは大きくわけて、ハシゴが複数ある北側の崖、谷底、そしてリフトで一気に移動が可能な南側の崖の3つ。崖には昆虫系、有翼生物系のモンスターが多く、谷底には水棲生物系のモンスターが多い。各分類に対して特攻効果があるパーツや武器をうまく使いながら戦い進んでいこう。また、北側の崖には多数のスイッチと橋が設置されている。橋は対応するスイッチを操作すると通行可能になるので、道ぞいにスイッチを操作していくといい。

▲ハシゴを使った上下の移動と、橋による左右の移動が多い。自分の現在位置を見失わないよう、マップページを要確認。

ネームドモンスター・ヒマワリア

ガロア大裂溝の最初のマップ、崖の上 北側(MAP122-01)には、いきなりネームドモンスター・ヒマワリアが待っている。ほかのモンスターと見分けがつかないので、うかつに近寄らないこと。戦うなら、セーブしてからにしよう。

▲近くによっても「!」が現われないのが特徴。撃破すればヒマワリの押し花が入手できる。

ダマスカスソードを入手

大階段(MAP122-02)の北東にはダマスカスソードがある。道なりにスイッチDを入力したあと、東に進む道から外れた場所に刺さっている。

▲中央の動く橋は、床スイッチを踏んで西側に傾ける。そして、東方向に進んでいけばスイッチDがある。

▲スイッチDから北に進めばダマスカスソードを発見できる。HP上昇2のネイティブピースがうれしい。

谷底でキマイラの強襲!

大裂溝谷底(MAP122-03)の中央の岩場まで進むと、突如キマイラに襲撃される。これを撃破すれば、あとはリフトを使って南の崖を上っていくだけだ。

岩場中央付近まで進むとキマイラとのバトルになる。事前に岩場前でHPを回復しておくこと。

BOSS

キマイラ

ガロア大裂溝

DATA➡P290

おもに火属性と土属性の各種攻撃をくり出すキマイラだが、もっとも怖いのは火属性の許されざる大罪。パーティ全員に1800前後のダメージを与えてくる強烈な技だ。ちなみに、HPが12000ほどまで減ると、使わなくなる。

基本DATA							
LV	[illegible]	HP	22079	弱点	水、風	耐性	火、土

主な技	
技	効果
[illegible]	範囲にLv↓
[illegible]	範囲に火属性ダメージ
[illegible]	単体に土属性ダメージ（追加効果:スタン）
許されざる大罪	範囲に火、土属性ダメージ（追加効果:Lv↓）
–	–

最初は防御、属性防御をアップ

オススメの編成は、ラルク、セシル、リフィア。1ターン目にセシルのアストラル晶壁とリフィアのフローラルコートを使えば、序盤の攻撃をしのぎやすくなる。次ターンでレイストーンを壊し、ナイトメアでキマイラの攻撃力上昇効果を消しておけば、なお万全だ。

▲フローラルコートとアストラル晶壁は、ボス戦で重要なエクセルアクト。ダメージを大幅に軽減できる。

▲キマイラは土属性の光召術を多用するので、戦闘中レイストーンはつねに破壊しておこう。

風と水の属性で攻撃

キマイラの弱点は風と水。オススメの攻撃手段は、リキッドハウルの増幅光召術・タイダルウェイブだ。APを10も消費してしまうが、与えるダメージは3500前後。さらにアストラル晶壁で属性を高めれば4000前後のダメージとなる。

▲同じレベル3の増幅光召術でも、タービュランスよりもタイダルウェイブのほうが与えるダメージが大きい。

▲トリニティアクトのミスティックフォーチュンも効果的。一気に5～6000のダメージを狙える。

最後の許されざる大罪に耐えろ

キマイラはHPが12000程度になると許されざる大罪を使わなくなるが、HPが0になると最後にもう一度発動してくる。パーティの残りHPが少ない状況でトドメを刺すと、この最後の一撃で全滅する可能性も。トドメを刺す際には、HPを2000前後まで回復しておきたい。

▲攻撃するキャラクター以外は、防御しておくとよい。ダメージを900前後に抑えられる。

Chart NO. 39~40 トパジオン～海岸

ガロア大裂溝の検問に足止めを受けたラルクたちだが、ノワーレ教の伝道師リューズによって助けられる。リューズと合流するためトパジオンに向かったラルクは、そこでリューズを守るソアラから、アルスの計画を知らされる。

リューズ、ソアラの助言

トパジオン　Chart 39

リューズと会うためトパジオンを訪れる。リューズはのどかな通りにいるので、近づいて話しかけよう。リューズとの会話後、ソアラからアルスが東の海岸でホゾン汚染を起こし、ログレス・ルフンガを呼び出そうとしていることを知らされる。ラルクたちはそれを止めるため東の海岸に向かう。

▲リューズは思わせぶりな言葉を紡ぎ、ラルクにアルスと戦ってログレスをすべて集めることをすすめた。

▲リューズの護衛役であるソアラ。彼女はリューズの方針に逆らい、ラルクに助言をするのだった。

準備を整えて東海岸に出発

つぎのアルス戦は、ゲーム全編を通しても屈指の難易度だ。トパジオンでは事前に戦いの準備を整えてから向かいたい。まず宿屋でHPとMPを回復しておくのはもちろん、道具屋で各種レスト系アイテムもまんべんなく購入しておくこと。これは、アルス戦で静寂、睡眠、石化などの状態異常を受ける可能性があるからだ。ちなみにジャダや帝都ディアマントには移動できないので、武具屋、工房は利用できない。また、周辺のモンスターを倒してRP、SPを100%までためておくこと。

ルフンガを賭けた戦い

海岸　Chart 40

海岸に近づくと、アルスとの会話イベントが発生し、そして、アルスとのバトルがはじまる。これに勝利するとルフンガと契約することができる。

▲アデールの歌で海岸に黒い雨が降り注ぐ。それを止めるため、ふたつのパーティの真剣勝負がはじまる。

▲この戦いは負けてもゲームオーバーにはならない。その代わり、ルフンガはアルスと契約してしまう。

トパジオン周辺の敵レベルが上昇中

トパジオン周辺のモンスターは、レベル27前後と最初のときと比べて大幅に強くなっている。

▲レベル30前後までキャラクターを強化しておけば、アルスとの戦いがラクになるはず。

アルス&アデール&レスリー

海岸

DATA➡P290

アルス、アデール、レスリーの3人と同時に戦うボス戦闘。アルスは最大2回のログレスを使い、さらにトリニティアクトも発動する。

アルス	基本DATA					
LV	32	HP	10599	弱点	－	耐性	－

主な技	
技	効果
[illegible]	単体に無属性ダメージ
マルチスフィア	ATK↑／DEF↑
[illegible]	全体に闇属性ダメージ
[illegible]	全体に無属性ダメージ(追加効果:戦闘不能)
－	－

アデール	基本DATA						
LV	32	HP	9576	弱点	－	耐性	－

主な技	
技	効果
コンセントレート	範囲に全能力↑
エナジーブラスト	単体に無属性ダメージ(追加効果:特殊防御ダメージ)
堕歌	全体に無属性ダメージ(追加効果:全能力↓)
－	－
－	－

レスリー	基本DATA						
LV	31	HP	9464	弱点	－	耐性	－

主な技	
技	効果
ハートレスカノン	単体に無属性ダメージ
クレセントエッジ	範囲に無属性ダメージ(追加効果:状態変化解除)
ソニックレイジ	単体に雷属性ダメージ
－	－
－	－

パーティ編成はラルク+リフィア+α

まずは事前準備として、パーティにログレスを使えるラルクと光召術要員としてリフィアを入れておく。装備はツバイハンター(ラルク)、メディカルワンドかレジストコード(リフィア)がいいだろう。3人目としては、グラディウスかカスターネ装備のオイゲンか、アンリミテッド装備のセシルがオススメ。いずれの武器もシークレットピースが発動していることが前提で、DEFストック、RESストック、HP上昇2、物理ダメージ無効などの効果が役立ってくれる。また、光召術では水属性のレベル3が非常に重要。ヒールストリームは回復のときに、リキッドハウルは攻撃の中心としてバトル中おおいに役立つ。

序盤の猛攻を耐えよう

アルスたちは、1ターン目にもっともHPの低いキャラクターにトリニティアクトを仕掛けてくる。また、「嫌な予感がする」ターンには、アルスのログレス(アブシムとギルダブを1度ずつ)、アデールの堕歌などが放たれる。フローラルコートやアストラル晶壁を使いつつ、それらの攻撃は防御することで耐えよう。

▲ログレス、堕歌はパーティ全員に2000前後ものダメージを与える。防御しなければ全滅してしまう。

レイストーンを活用する

フィールドには水か風のレイストーンが出現する。このうち風はレスリーが増幅光召術に利用してくるので、早めに壊しておくこと。逆に水はアルス側にとってメリットがないので、そのまま残しておく。自パーティのヒールストリームやリキッドハウルの増幅に役に立てるといい。

レスリーから真っ先に倒すべし

ピンチガードを持つアルス、各種無効を持つアデールへの攻撃は後回しでOK。まずはレスリーに対して、タイダルウェイブやトリニティアクトで攻め立てよう。攻撃中もパーティの状態には注意を払い、つねに各キャラクターのHPが1500以上はあるようにしておくこと。

▲レスリーはアデールとのコンビで増幅光召術を多用する。彼女を早めに倒せばその後の戦いがラクになる。

Chart NO. 41~42 トパジオン～ジャダ

アルスとのルフンガを巡る戦いを終えたラルクたち。彼らは再び飛光艇を入手するために、ジャダへと向かう。だが、すでにラルクたちにとって帝国領内は危険な地域。まずはニコルがジャダへの偵察に向かうことになった。

宿に泊まって疲れを癒す

トパジオン Chart 41

アルスとの激戦を終えたラルクたちは、いったんトパジオンへ向かうことに。トパジオンでは宿屋に一泊すれば話が進む。

▲アルスとの戦いでHPやMPはかなり消耗したはず。つぎなる旅に備えて宿屋に泊まろう。

偵察兵ニコル出発

宿屋を出ると会話イベントが発生し、ジャダへ偵察を送ることに。ここでニコルが偵察役に選ばれ、一時的にパーティから離脱する。

▲ホゾンとレイにまつわる会話が行なわれる。ホゾンは大陸の結晶化に関係があるらしいが……。

▲逃げ足に定評があるニコルがひとりでジャダに向かう。

ニコルと合流する

ジャダ Chart 42

ジャダに入ると、偵察を終えたニコルと合流する。彼の話では、帝国兵はほとんどおらず、竜縛塔の見張りもいないとのことだが……。

▲先ほど別れたニコルと早くも合流。ニコルを出撃メンバーに入れていたなら、改めて編成し直そう。

新たな竜縛塔の地図を入手

拠点区画まで進むと会話イベントが発生する。ここでニコルが、先ほどの偵察中に警備兵から盗んだ竜縛塔の地図を手渡してくれる。

▲Chart5で侵入したときと、また違う場所が描かれた地図。これで竜縛塔の最上階に行けるようになった。

▲ちなみに街の武具屋と道具屋には新製品が入荷される。

Chart NO.43

竜縛塔

飛光艇を探して竜縛塔に侵入したラルクたちは、ニコルが見つけてきた地図を頼りに最上層へ向かう。だが、そこにはラルクたちが来るのを待ち受けていたヴァイスの姿が。そして彼は己の呪われた姿をラルクに見せるのだった。

竜縛塔最上階へ

竜縛塔　Chart 43

2度目となる竜縛塔。入口正面のリフトに乗れば、最上層に移動できる。塔最上層(MAP108-05)に宝箱があるので、取り忘れのないように。ここでヴァイスと戦闘になる。

▲ヴァイスを倒すと、もう竜縛塔へは戻れない。最上層の宝箱のほか、天叢雲剣(右参照)も入手しよう。

地下にはタルタロスが

Chart5でタロスを倒している場合、塔地下1階(MAP108-02)にタルタロスが出現している。このネームドモンスターを倒せば、物理ダメージ無効の便利なロックピースを持つ天叢雲剣が手に入るのだ。ヴァイスを倒すまえに、まずは塔地下1階に向かおう。

▲タルタロスは特殊防御を持つ。特殊防御破壊のピースをセットすれば、撃破が格段にラクになる。

BOSS

ヴァイス

竜縛塔

DATA➡P291

火、土、闇属性の各種光召術をメインに、龍陣一閃(単体に1200前後のダメージ)、闇炎(範囲に1200前後のダメージ)を使ってくる。龍陣一閃には足止め効果、闇炎には猛毒効果と病気効果まであり、それらを受けると回復が追いつかないため、特殊状態を無効にできる武具を事前に装備しておくといい。なお、戦闘開始まえに、ニコルが一時的にパーティから離脱してしまう。

基本DATA							
LV	33	HP	23727	弱点	風	耐性	火、土

主な技	
技	効果
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:HP吸収)
龍陣一閃	単体に無属性ダメージ(追加効果:足止め)
穢れの翼	MGC↑／RES↑／SPD↑
闇炎	範囲に闇属性ダメージ(追加効果:猛毒／病気)
—	—

ディスペルで特殊効果を消そう

ヴァイスは初期状態で再生を持つほか、穢れの翼で各種能力を高めてくる。ディスペルでそれらの効果をまとめて消し去るといい。

闇炎は必ず防御で耐える

「嫌な予感がする」ターンは、闇炎が放たれる。このターンはAPに余裕を残して防御に徹し、次ターンに特殊状態とHPを回復しよう。

▲闇炎の猛毒、病気は受けてしまうととてもやっかいなことになる。HP回復まえに病気回復を忘れずに。

Chart NO. 44~46 古代の飛光艇～エブル

ラルクたちは竜縛塔で古代の飛光艇を手に入れ、大空へと飛び立った。しかし、別の飛光艇からの追撃を受け、さらに空を翔る謎のモンスターと接触したことで飛光艇はエブル付近に墜落してしまう……。

大空の旅路

古代の飛光艇 Chart 44

竜縛塔を脱出したあと、飛光艇内での会話シーンとなる。このとき、全員に話しかけるとイベントが進行。新たな飛光艇が追撃に現われる。

▲飛光艇同士の空中戦がはじまる。しかし突然現われたモンスターと激突し、ラルクたちの飛光艇は墜落してしまった。

▲墜落後は会話イベントが発生。どうやら、アルスの飛光艇の攻撃を受けたあと、何かにぶつかったらしい。

飛光艇、墜落!

飛光艇は墜落したものの、幸いラルクたちの命は助かった。墜落した場所がエブルの近くだと判明し、ラルクたちはとりあえずエブルへ向かうことに。

▲エブルの北西に墜落してしまった飛光艇。

技師に修理の相談をする

エブル Chart 45

飛光艇修理の方法を求めて、エブルにたどり着いたラルクたち。入口では、ガロア大裂溝で出会ったマークとの会話イベントが発生する。そのあとは工場(MAP102-02)に移動してみると、マリアとの会話イベントが発生して、技師のグランツを紹介してもらえる。頑固なグランツは、最初は飛光艇の修理を拒否するが、空飛ぶモンスターの話を聞くとデータを求めて飛光艇に走った。

▲空飛ぶモンスターは、ログレス・マシュガルであることが判明する。グランツを追って、不時着した飛光艇に戻ろう。

▲マリアが同行を申し出る。おしゃべりになったマリアとの会話イベントを楽しもう。

パーツを求めて

古代の飛光艇 Chart 46

墜落した飛光艇に戻ると会話イベントが発生。この飛光艇が、負の時代に作られたログレス捕縛用の船であることが判明する。そして、西にある教会跡地に大昔のパーツが集められていることがわかり、つぎの目標地点となる。なお、同行していたマリアは発作を起こし、ここで別れることに。

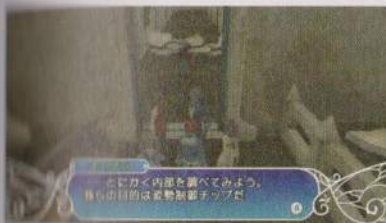
Chart NO. 47

グラ慈恵教会跡地

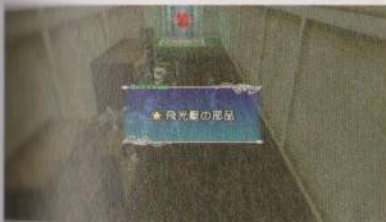
飛光艇のパーツを探し、訪れたのはグラ慈恵教会跡地。いまは共和国のアイオーン隊に接収されたこの廃墟だが、その地下にはおぞましい秘密が隠されていた。そしてそれを知るサージュが、ラルクたちの前に姿を現わす……。

飛光艇のパーツを求めて

グラ慈恵教会跡地　Chart 47

グラ慈恵教会跡地に入ったラルクたち。野菊の礼拝堂(MAP120-02)で扉を調べて、奥の階段を降りよう。その途中に宝箱があるので、入手を忘れずに。

▲ちなみに教会の建物内にはセーブポイントはない。事前に[illegible]遊び場(MAP120-01)でセーブしておく。

パーツを発見するが……

地下の貯蔵庫(MAP120-03)では、目当てのパーツがあっさり入手できる。しかしそのあとサージュが現われ、会話イベントののち地下に落下する。

▲地下の貯蔵庫の通路途中に、光っている場所がある。そこを調べれば、飛光艇のパーツを入手できる。

▲アルスと別れ、グラ慈恵教会跡地にやってきたサージュ。

地下施設の戦い

地下施設3階(MAP121-06)に落ちたあと、会話イベントが発生してサージュがゲストとしてパーティに参加する。そのあと、少し進むとサウロイドとのイベント戦闘が発生。グラ慈恵教会跡地には、サウロイドやジンをはじめ、竜系のモンスターが多いので、竜特攻のピースを装備しておくといい。また、ジンからは貴重なスペシャリティMが盗める。ジンと遭遇したら、積極的に盗んでおくこと。

▲スペシャリティMは、エクセルアクトを多用する終盤のボス戦で重宝するアイテム。なるべくたくさん稼ごう。

青い腕輪で封印を解く

地下施設3階の中央の扉は、封印(青色)がなされていて通行できない。ここは、南の小部屋にある青い腕輪を入手すると、封印(青色)を解除して通行できるようになる。以降の封印も、同じ色の腕輪を入手することで解除できるようになる。また、地下施設3階では北東でムーンストーンが手に入る。地下施設2階(MAP121-05)に進むと、もう地下施設3階に戻ってくることはできないので、宝箱の回収のほか、やり残したことがないように進むこと。

▲同色の腕輪の力で封印が解除される。この奥には、地下施設2階への上り階段がある。

床スイッチで柵が起動

地下施設2階は、基本的に道なりに進んでいくだけでOK。その途中、通路の床にはスイッチが用意されていて、これを踏むとパーティの後方が柵で塞がれ、戻ることができなくなる。この床スイッチは地下施設1階(MAP121-04)にもあるので、戻りたい理由があるときは、床スイッチを踏まないようにして先に進むこと。通路の端を進んでいけば、床スイッチを踏まずにすむ。

▲通路の途中にはサウロイドやジンが待ち受ける。狭い場所なので、避けて通ることは難しい。

▲柵が起動すると、戻ることが不可能に。戻る必要がないなら、どんどん踏んでしまってOK。

黄色の封印を解こう

地下施設1階では、ふたつ目の曲がり角を曲がると黄色い腕輪が入手できる。これで封印(黄色)の解除が可能になる。

▲いちばん北東のスイッチは、踏むとジンが解放される。戦いたくない場合は、踏む必要はない。

カンヘル、イグナーツとの戦い

地下の貯蔵庫(MAP120-03)に戻ると、カンヘルとのバトルが発生する。カンヘル撃破後、教会を出るとつぎはイグナーツとのバトルが起きる。

▲イグナーツ戦は負けてもゲームオーバーにならない。極めて強く、この時点での撃破は不可能だ。

グラ慈恵教会跡地は再入場不可

各地にあるダンジョンのうち、このグラ慈恵教会跡地、竜縛塔(Chart43)、旗艦バーセヴァル(Chart79)は再入場ができない。いずれのダンジョンも、そこでしか入手できない武器やレアなアイテムがあるので、各マップを参照して必ず取り忘れのないように。グラ慈恵教会跡地の場合は、ムーンストーン、シルバーガード、フォースサポートが手に入る。とくにフォースサポートは、便利なフォースアップのロックピースがある。

▲地下施設1階から地下の貯蔵庫に進むと、もう後戻りはできない。そのままカンヘル戦が発生する。

▲後ほど訪れても、教会の入口には封印がなされている。教会への再入場はできないのだ。

BOSS

カンヘル

グラ慈恵教会跡地

DATA➡P292

樹木のボスモンスターで、弱点と耐性はとくにない。それほど傑出した強さは持たないが、範囲攻撃が多く、まとめてダメージを受けると危険。パーティの位置を分散させながら戦おう。

基本DATA							
LV	[illegible]	HP	29107	弱点	−	耐性	−

主な技	
技	効果
[illegible]	範囲に闇属性ダメージ(追加効果:全属性耐性↓)
[illegible]	単体に闇属性ダメージ(追加効果:病気)
[illegible]	範囲に無属性ダメージ(追加効果:足止め)
−	−
−	−

▲おもに闇、闇属性の攻撃をくり出す。フローラルコートやアストラル晶壁で、各属性攻撃を耐えよう。

アビスブラストは防御で耐える

「嫌な予感がする」ターンには、アビスブラストかレイバニッシュが放たれる。どちらも範囲攻撃で、受けるダメージは1500前後。前述のとおり、キャラクターを分散して配置するのはもちろん、全員防御して攻撃に耐えること。パーティのHPは1500以上を維持しておけば安全だ。

増幅光召術で攻撃

カンヘルに耐性はとくにないので、物理攻撃でも光召術でも普通にダメージを与えられる。オススメは、火のレイストーンを利用した火属性の増幅光召術。また、SPがたまっているならトリニティアクト、RPがたまっているならログレス攻撃を仕掛けてもいい。

▲バーンドライブの増幅光召術イグニッションなら、スタン効果もあるのでカンヘルの手数を減らせる。

BOSS

イグナーツ

グラ慈恵教会跡地

DATA➡P292

その凶悪な正体を現わした、ウォルターことイグナーツ。この戦闘は勝利できず、負けてもイベントは進行していく。

基本DATA							
LV	56	HP	101509	弱点	−	耐性	水､土

主な技	
技	効果
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:病気／特殊防御破壊)
[illegible]	ATK↑／MGC↑／SPD↑／Lv↑
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:石化／スタン)
−	−
−	−

つぎなる戦いに備えて

イグナーツと本格的に戦うのはChart95。その戦いに備えて、イグナーツの各種攻撃の特徴を身をもって覚えておくといい。

▲レベルの高い光召術、石化効果のあるエクセルアクトなど、強力な技をつぎつぎにくり出してくる。

Chart NO. 48~49 エブル～古代の飛光艇

グラ慈恵教会跡地の地下施設で、あきらかになったアイオーン隊の暴虐。ラルクたちはイグナーツに敗れたものの、レスリーに助けられ窮地を脱する。そして地下施設で手に入れた飛光艇のパーツをグランツに届けるのだった。

逃げ出したニコルと合流

エブル　Chart 48

グラ慈恵教会跡地で手に入れた飛光艇のパーツ。これをエブルの工場(MAP102-02)にいるグランツに渡しにいこう。エブルの入口では会話イベントが発生。イグナーツとの戦いで逃げ出していたニコルが再びパーティに加入する。ニコルをメインに使っていたなら、出撃メンバーを編成し直ておくこと。

▲ボス戦のたびに頻繁に逃走するニコル。彼をメインに使っている場合は、離脱時期のチェックを忘れずに。

グランツにパーツを届ける

工場ではグランツとの会話イベントが発生し、彼は修理のためにさきに飛光艇に向かう。グランツを追って、エブル北西にある飛光艇に向かおう。街を出る際にはリフィアやニコルとの会話イベントが発生。いよいよ飛光艇でのログレス捜しの旅が始まる。

飛光艇、離陸!

古代の飛光艇　Chart 49

飛光艇に入ると会話イベントが発生。その後、飛光艇が操作可能になる。これにより、いままで行くことができなかった場所へも行けるのだ。

◀古代の飛光艇が再び大空に旅立つときがきた。とはいえ、まだ性能は万全ではないようだが……。

▲ログレスを捜して、世界を自由に移動できるように。まずはあちこちを旅してみるのもいいだろう。

飛光艇で自由移動が可能に!

飛光艇で移動が可能になったら、まずは北のオバルスと南のフェリスへ武器を買いにいこう。属性付加、耐性のある武器は、競合ダンジョンで非常に役に立つ。それぞれのオススメのものは以下のとおり。

・オバルス→水鉄砲、水鉄砲・改／水属性の付加と耐性あり。エルゴード火山(付加)、ソリトン鍾乳洞(耐性)用に。ソイルスタッフ／土属性の付加と耐性あり。天衝塔ザイフェルト用に。

・フェリス→フランベルジュ、フラムガーダー／火属性の付加と耐性あり。エルゴード火山(耐性)、ソリトン鍾乳洞(付加)用に。

カジノも楽しもう!

首都カルブンクルスのカジノでも貴重なアイテムが入手できる。この機会に訪れてみよう。

▲コピンレースなどでコインを稼ごう。ただし、熱中しすぎないようにほどほどに……。

Chart NO. 50

競合ダンジョン1

天衡塔ザイフェルト、廃都ヒルベルト、エルゴード火山、そしてソリトン鍾乳洞。飛光艇を手に入れたラルクたちは、そのデータからログレスの反応がある4つのダンジョンを見つける。さっそくダンジョンに向かう彼らだが……。

ログレスをかけた勝負のはじまり

競合ダンジョン　Chart 50

ログレス捜しがはじまると、ワールドマップに4つの地点が示される。南南西には天衡塔ザイフェルト、南西には廃都ヒルベルト、東にエルゴード火山、北東にソリトン鍾乳洞。これらのダンジョンは、どこから挑んでも問題ないので、下の各ダンジョンの概要を参考にして行き先を選ぼう。ダンジョンの仕掛けももちろんだが、入手できるログレスやアイテムで選んでみるのもよい。また、競合ダンジョンには最大3回(Chart50、59、68)訪れる。基本的にダンジョンの内容に差はないが、訪れた順番によって内部のモンスターのレベルが変化し、あとで訪れたほうがレベルが高くなる。また、2度目の競合ダンジョン出口では、必ずアロケルが出現する(P196参照)。

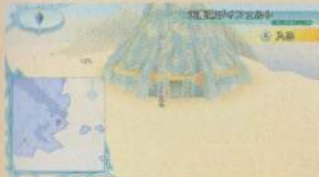
競合ダンジョンは最大3回発生

3回目の競合ダンジョン(Chart68)は、ラルクかアルスがログレスを5つ入手していると発生しない。3回目に挑みたい場合は、入手数を調整すること。

- **ラルクが自動的に入手するログレス**
  シムマフ／グラ
- **アルスが自動的に入手するログレス**
  ギルダブ／アブシム
- **Chart40で競合するログレス**
  ルフンガ
- **競合ダンジョンのログレス**
  バビルサグ(天衡塔ザイフェルト)
  バネトゥ(廃都ヒルベルト)
  ウルグラ(エルゴード火山)
  スクイル(ソリトン鍾乳洞)

4つの競合ダンジョンの特徴

4つのダンジョンはそれぞれ出現するモンスターに特徴があり、天衡塔ザイフェルトは魔法生物系、廃都ヒルベルトは不死系、エルゴード火山とソリトン鍾乳洞は有翼生物系&水棲生物系&昆虫系となっている。また、エルゴード火山は水と風属性、ソリトン鍾乳洞は火と風属性に弱い敵が多い。各ダンジョンに向かう際には、そのダンジョンに適した装備を用意しておくこと。とくに特攻系のパーツ、属性が付加されるパーツがあれば、戦いがだいぶラクになるのだ。

天衡塔ザイフェルト

▲空高くそびえる塔。アルスとの勝負は、いかに素早く上層部に上りきるかがポイント。

廃都ヒルベルト

▲砂漠の中心に存在する死者の街。死者の魂を鎮めることが、アルスとの勝負のポイント。

▲溶岩の流れる火山での戦い。危険な道を、ミスなく進むことが求められる。

▲自然が作った美しい鍾乳洞。アルスとの勝負では、ログレスを短時間で倒す必要がある。

Chart 競合ダンジョン①

天衡塔ザイフェルト

砂漠の奥に、天高くそびえる古代の塔。その天衡塔ザイフェルトには、ログレス・バビルサグが棲んでいた。バビルサグと契約するために塔へ向かったラルクだが、エレベータは壊れ、その修理が必要であった。

アルスとのスピード勝負!

天衡塔ザイフェルト

天衡塔ザイフェルトには、砂漠の南のオアシスに飛光艇を着陸させて、徒歩で砂漠を越えて行く。オアシス近くには古月の宿があるので、HPやMPを回復してから進むといい。

塔についたら、まずはエレベータホール(MAP123-02)に向かおう。上層部へのエレベータの不調を確認したあとは、右側のエレベータに乗ってコンソールフロア(MAP123-03)に降りる。コンソールフロアでは西側の装置を調べたあと、エントランスホール(MAP123-01)東側で装置の部品を入手。再度コンソールフロアの装置を調べれば、アルスとの勝負がはじまる。

競合条件

アルスたちがエレベータに乗ったあと、階段を駆け上る。約3分以内にヘブンズラダーに到着できないと敗北になり、アルスがバビルサグと契約してしまう。

階段を駆け上れ!

アルスとの勝負がはじまったら、3分以内に階段を上りきって、ヘブンズラダーへの到着を目指す。ラウンドフロア01～10は左右の階段を上っていこう。途中、崩れた階段があるので道を間違えないように。正しい道は、フロア01は左右どちらもOK→02は右→03は右→04は左→05は右→06は左右どちらでもOK→07は左→08は左→09は左右どちらもOK→10は右となっている。この順で進もう。

ネームドモンスター・ベリスライム

エントランスホールにはネームドモンスターのベリスライムが存在する。このベリスライムのレベルは43。1度目の競合ダンジョンとして天衡塔ザイフェルトに来た場合、バビルサグよりもレベルが高くなる。最初に天衡塔ザイフェルトを選んだ場合は、ベリスライムは無視して進んだほうが安全だ。

宝箱、モンスターは避ける

3分以内にヘブンズラダーを目指すには、とにかく宝箱とモンスターを避ける。宝箱には貴重なアイテムが入っているが、帰り道に入手しよう。

▲ラウンドフロア10の宝箱の中身は、いったんヘブンズラダーに上ってから、左側の階段を降りて入手する。

バビルサグとの戦い

ヘブンズラダーまで上がったら、中央のエレベータに乗ってコントロールルーム(MAP125-15)に向かおう。そこではバビルサグとの戦いが待っている。

▲ヘブンズラダーに到着した段階で、アルスとの勝敗が確定。バビルサグ戦に備えてエメラルドを入手しておくこと。

▲アルスとの競争に勝てば、バビルサグとのバトル。負けていればバトルはなく、アルスが契約してしまう。

パビルサグ

天衝塔サイフェルト

DATA⇒P292

パビルサグは、風属性の各種範囲攻撃を連発してくる。アストラル晶壁やフローラルコートでダメージを抑えつつ、"移動／待機"でキャラクターたちを分散して配置しておこう。弱点である土属性系ジェムのセットも忘れずに。

基本DATA							
LV	[illegible]	HP	29019	弱点	風	耐性	土

主な技	
技	効果
[illegible]	範囲に風属性ダメージ
[illegible]	神速／SPD↑
[illegible]	単体に無属性ダメージ（追加効果:静寂／DEF↓）
[illegible]	全体に風属性ダメージ
−	−

天威の疾風は防御で耐える

アストラル晶壁やフローラルコート、エメラルドの装備でダメージは抑えられるが、「嫌な予感がする」ターンに放たれる範囲攻撃、天威の疾風（ダメージは1400前後）は防御しよう。パビルサグが使う風属性の光召術はダメージが高めなので、風のレイストーンをつねに破壊すること。

▲天威の疾風の攻撃範囲は、フィールド全域に及ぶ。分散しても避けるのは難しいので、全員防御を。

▲レイストーンはつねに破壊する。パビルサグが範囲攻撃でみずから壊すこともあるが、油断は禁物。

土属性で攻める

パビルサグの弱点は土属性。ログレス·グラや、土属性付加のロックピース（ソイルスタッフ）をつけた武器で攻撃しよう。また、土属性光召術が非常に効果的なので、グランドブレイクや増幅光召術のデストラクションを使いたい。

▲レベル3～4の土属性光召術があれば、大ダメージが期待できる。MGCの高いキャラクターで発動しよう。

属性強化+挑発戦法

特定の属性に特化したログレスに対しては、属性+8の効果がある装身具（エメラルドやアクアマリンなど）が便利。HPの高いキャラクターにそれらの装身具を装備させ、興奮剤か挑発を使い続けよう。各ログレスの強力な属性攻撃を一手に引き受け、ほかへの被害を大幅に抑えられる。

▲グラディウス（HP上昇2+）装備のオイゲンに、エメラルドを装備させるのがオススメだ。

▲ほかのキャラクターから離れた位置に配置して挑発をくり返す。ひとりで攻撃を引き受けるのだ。

Chart
競合ダンジョン②

廃都ヒルベルト

廃都ヒルベルト……。そこはかつて地上がホゾン汚染された際に、残された人々がホゾンに侵され、半竜化してしまった呪われた都市。ラルクたちはログレス・バネトゥとの契約のため、この地に足を踏み入れた。

迷える半竜たちを救え

廃都ヒルベルト

廃都ヒルベルトでは、半竜化したミイラたちを救うことがログレスとの契約のポイントとなる。3組の半竜のうち、2組以上浄化するとバネトゥとの戦闘になり、勝てば契約できる。1組以下だとアルスがバネトゥと契約する。

▲半竜たちとはイベント戦闘が発生することも。イベントまえにHPの回復を忘れずに行なっておく。

競合条件

半竜化した人々3組のうち2組以上救う。組み合わせは、①エルザ(中央通)、②ルイス(貴人街)、③トム(大空洞)と母親(大空洞)。ライアン(空洞入口)は条件とは関係ない。2組以上助ければバネトゥと戦える。

中央通でエルザを救う

まずは中央通(MAP126-02)まで進んで、エルザと出会う。このとき、「彼女を助ける」を選べばリフィアの力で浄化が完了する。

入口のキングオブキング

空洞入口のデザートフロッグは、10%の確率でネームドモンスター・キングオブキングに変わる。キングオブキングはレベル45の強敵だが、王の財布というレアな装身具を落とすのだ。キングオブキング撃破を狙うなら、廃都ヒルベルトを何度も出入りして、出現を待とう。なお、見た目は王冠をかぶったカエルとなっている。

空洞入口でライアンを救う

エルザを浄化したら、いったん空洞入口に引き返そう。中央通から戻ってすぐの位置にいる、半竜化したライアンを倒すと、その後アルスたちが現われ、会話イベントが発生。同じくバネトゥとの契約を狙うアルスとここから競合することに。

貴人街でルイスを救う

つぎの半竜とは貴人街(MAP126-03)で出会う。大空洞(MAP126-04)にそのまま向かわず、東の出口から少し西に向かった場所にもうひとりの半竜がいるのだ。ここの宝箱に近づくとルイスが現われ、バトルに突入する。

▲宝箱に近づくとルイスが出現。ちなみにルイスに会わずに大空洞に進むと、貴人街に戻ってもルイスを助けられないよ

大空洞の息子と母

大空洞の北にある民家の壁を壊すと半竜化したトム、南には彼の母親がいるのでふたりと話そう。その後、トムを母親の近くまで運んでふたりを浄化する。浄化まえに貴人街に戻ると助けられなくなってしまうので注意しよう。

▲トムは壊せる壁の先にいる。わかりにくい場所なので、壁沿いをくまなく歩いて壊せる場所を見つけよう。

BOSS

バネトゥ

南部ヒルベルト

DATA➡P293

半精たちを2組以上救っていれば、契約の間(MAP127-06)でバネトゥとのバトルがはじまる。バネトゥは全属性が弱点という珍しい敵。攻撃は無属性のものが多く、物理攻撃が中心。また、物理攻撃無効化の守護の矜持を使ってくる。

基本DATA							
LV	36	HP	25964	弱点	火,水,風,土	耐性	–

主な技	
技	効果
守護の矜持	物理無効
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:病気／睡眠)
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:スタン)
矜持の波動	DEF↑／RES↓
鎖められし怨嗟	範囲に無属性ダメージ(追加効果:病気／睡眠／MGC↓)

光召術をメインに攻撃しよう

もともと防御力が高く、さらに守護の矜持も使ってくるので、攻撃は光召術を中心に行なう。各属性のレベル3以上の術が使えれば効果大。物理攻撃を加える場合は、ディスペルで物理無効を解除しつつ、矜持の波動で防御力が低下するチャンスを待って一気に攻撃しよう。

▲たびたび使ってくる守護の矜持。物理攻撃は、ディスペルで物理無効を消してから行なうこと。

▲増幅光召術のタイダルウェイブやイグニッションで攻める。トリニティアクトやログレスも有効だ。

挑発役には物理ダメージ無効のピースを!

ログレスの中では珍しく、光召術をまったく使わず無属性の物理攻撃が中心のバネトゥ。オイゲンなどHPが高いキャラクターに、物理ダメージ無効やDFEストックのピースを用意して挑発を重ねていけば、防御面が安定する。

▲物理ダメージ無効は天叢雲剣、DEFストックはカスターネが持つピース。HPの高いオイゲンと相性がよい。

状態異常を受けたら即回復!

「嫌な予感がする」ターンには、範囲攻撃の鎖められし怨嗟(1000前後のダメージ)が発動する。これは睡眠、病気の追加効果もあり、どちらも非常にやっかいなものだ。事前に状態異常耐性やSP消費異常回復のピースを武器にセットしておくと、状態異常の被害を抑えられる。

▲ダメージそのものもかなり大きいので、発動するターンには全員防御しておくのが安全だ。

▲もしも状態異常を受けてしまったら、レストスリープ、レストシックなどで速やかに回復すること。

エルゴード火山

首都カルブンクルスの東方に位置するエルゴード火山。灼熱の溶岩煮えたぎるこの地には、ログレス・ウルグラが待っている。しかしアルスもウルグラとの契約のためにエルゴード火山を訪れており……。

寄り道をせず急ぎ契約の間へ

エルゴード火山

エルゴード火山では、アルスとどちらが早く契約の間(MAP129-06)にたどり着けるかを競う。その判定方法は、時間制限のあった天衝塔ザイフェルトとは違い、寄り道の数をカウントするというもの。下に記載する寄り道カウントにさえ気をつけていれば、どれだけ時間をかけても問題はない。あわてて操作せずに、じっくりと進んでいこう。

競合条件

寄り道をするたびにカウントが行なわれ、カウントが3になるとアルスがウルグラと契約してしまう。寄り道は以下の2種類。①灼熱の橋の崩れる足場から下に落ちる。②血脈通路/赤熱の谷/灼熱の橋にある宝箱を開ける。

灰の山道でルビーを入手

エルゴード火山に入ってすぐ、灰の山道(MAP128-01)でまずは宝箱からルビーを入手しておく。ルビーは火属性+8の装身具。エルゴード火山のモンスターは火属性の攻撃が多く、とくにウルグラ戦で真価を発揮するもの。ぜひ最初に入手しておこう。

溶岩のほとりを通過

宝箱を開けても寄り道にカウントされないのは溶岩のほとりまで。そこまでは宝箱の中身を回収しつつ、奥に進んでいこう。溶岩のほとりのマップ中央付近まで進むと会話イベントが発生。アルスに負けないように進もうということになる。

▲途中、コピンの力で壊せる岩が2ヵ所存在する。Aボタンでコピンに岩を破壊してもらい、先に進もう。

宝箱を無視しつつ奥へ

契約の間へ向かうには、血脈通路(MAP128-04)か赤熱の谷(MAP128-03)のどちらかをとおらなければならない。これはどちらを通っても差はないが、宝箱はふたつまで開けられるので、マップページを参照して欲しいアイテムをふたつ入手するのもいい。

崩れる足場を慎重に渡る

灼熱の橋(MAP129-05)には4ヵ所の崩れる足場が存在する。これは、走って渡ると崩落してしまい寄り道にカウントされてしまう。左スティックを小さく倒し、ゆっくり歩くことで崩落を防げるので、あわてずじっくりと通過すること。

▲崩れる足場は通常の床と色が違う。画面をよく見て、崩れる足場近くになったらゆっくり歩こう。

灼熱の橋のナベリウス

灼熱の橋の東にはネームドモンスター・ナベリウスがいる。これはレベル43の強敵。最初の競合ダンジョンにエルゴード火山を選んだ場合は、無視して進んだほうが安全だ。

▲ナベリウスは灼熱の橋の下の階層にいる。崩れる足場から落下した際、間違って接触しないように。

BOSS

ウルグラ

エルゴード火山

DATA➡P293

アルスとの競合に勝利して契約の間に到着できれば、ウルグラとの戦いがはじまる。ウルグラは火属性に特化したログレス。火属性耐性のピースや、アストラル晶壁、ルビーなどで火属性を高め、その攻撃を耐え忍ぼう。

基本DATA							
LV	36	HP	32074	弱点	水	耐性	火

主な技	
技	効果
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:猛毒)
[illegible]	ダメージ反射
[illegible]	範囲に火属性ダメージ(追加効果:混乱/DEF↓)
[illegible]	全体に火属性ダメージ
—	—

挑発でダメージを抑える

ルビーを装備したキャラクターに挑発のパーツをセットし、ウルグラに挑発をくり返そう。これだけで、ウルグラからのダメージを大幅に抑えることが可能。その際、範囲攻撃に巻き込まれないよう、挑発をするキャラクターは、ほかのキャラクターと距離をとること。

▲やはり挑発役にはオイゲンが最適。ほかのふたりは攻撃/回復やレイストーン壊しを担当する。

▲「嫌な予感がする」ターンは、お約束の全員防御。HPが減っているときはまずハイリキッドも忘れずに。

水属性光召術で攻める!

ウルグラはダメージ反射を多用するので、攻撃は光召術で行なうのが安全。タイダルウェイブで7000前後、レインアローで4000前後ものダメージを与えられる。MGCの高いキャラクターに水系のジェムを装備させて、増幅光召術でどんどんダメージを与えたい。

▲レベル3の増幅光召術、タイダルウェイブが効果大。ダメージ反射に影響されないのもいい。

▲リフィアのアクアスパイラルも大ダメージを与えられる。ミスティックフォーチュンを狙ってもいい。

貴重な破片を盗んでおこう

競合ダンジョン以降に出現するボスの多くは、高レベルのジェムの破片を落とす。ボス相手に"盗む"のはかなりたいへんだが、高レベルのジェムの破片はそれだけの価値があるもの。以後のボス戦では積極的に"盗む"にチャレンジしてほしい。

▲ウルグラからは紅蓮の破片を盗める。5つ集めれば紅蓮のジェム(レベル4)になるぞ!

Chart 競合ダンジョン④

ソリトン鍾乳洞

自然が形作った、美しい内観を持つソリトン鍾乳洞。この鍾乳洞の奥では、[illegible]レス・スクイルがイーサの子を待っていた。そのスクイルのもとに[illegible]ルクとアルス。スクイルは、より強き者を選ぶためにそれぞれに勝負を[illegible]。

スクイルを目指して奥に進む

ソリトン鍾乳洞

ソリトン鍾乳洞ではほかの競合ダンジョンと違い、大きなギミックは存在しない。とにかくモンスターを撃破しながら奥へ進んでいけばOK。競合条件も、純粋にパーティのバトルでの強さが試されるものだ。

▲競合ダンジョンには、エレメントが多々出現。光召術や連続攻撃で、特殊防御を打ち砕こう。

競合条件

スクイルとのバトルでは、9ターン以内にこれを撃破するという条件を満たせばラルクが契約できる。9ターン以内に撃破できなかった場合は、アルスが契約してしまう。

一方通行の坂道

岩の高架(MAP130-02)に存在する東側の坂道は、北から南にのみ進める。逆方向には移動できないので、南から北に行きたい場合はいったん西側の普通の通路から回り込むこと。

▲北から坂道に近づくと、南側にすべり落ちていく。南側に行く必要がない場合は、近づかないようにしよう。

水属性耐性の防具を入手

蛍石の道ではアクアグロッケ(水耐性+[illegible])、[illegible]ではアクアマリン(水耐性+8)が入手できる。[illegible]ルとの戦いに備え、どちらも入手しておこう。

▲アクアグロッケはリフィア/サージュ用の[illegible]架の南側の通路から回り込んで蛍石の道に[illegible]

▲青い滝の北側にある岩を壊し、飛び石をつた[illegible]ここで入手できるアクアマリンは対水属性攻撃に[illegible]

朴念仁のラルク

三叉路(MAP130-04)の東側まで進むと[illegible]ベントが発生。レディにやさしいサージュと、[illegible]気が利かないラルクの対比があらわになる。

▲女性にはとにかくやさしいサージュ。対するラルクは、[illegible]も気にしない朴念仁ぶりを発揮……。

スクイル

ソリトン鍾乳洞

DATA➡P293

スクイルと戦い、その力を証明する。9ターン以内の撃破が目標なので、攻撃面を重視した準備をしておくこと。とくに大事なのが火属性の光召術。レベル3の火属性光召術を使えるキャラクターを、最低ひとりは用意しておきたい。

基本DATA							
LV	36	HP	21331	弱点	火	耐性	水

主な技	
技	効果
怒濤の波動	HP回復
[illegible]	単体に水属性ダメージ(追加効果:RES↓)
[illegible]	全体に水属性ダメージ
-	ー
-	ー

火属性光召術で一気に攻撃!

スクイルは毎ターンのように怒濤の波動を使い、HPを回復する。9ターン以内の撃破のためには、毎ターン4000以上のダメージを目標にしたい。それには、レベル3の増幅光召術・イグニッションが効果的。MGCの高いキャラクターが使えば、6000前後のダメージを与えられる。

▲レベル3の火属性光召術を使えるキャラクターがふたりいれば、イグニッションの連発で簡単に倒せる。

▲トリニティアクトも有効だが、物理リバースが発動して、大きなダメージを受ける可能性が……。

防御は必要なし!

スクイルの攻撃は、ほかのログレスに比べて威力が低め。「嫌な予感がする」ターンでも、パーティ全員が1000程度のダメージを受けるだけ。HP1500以上を維持しておけば問題ないので、ハイリキッドでこまめに回復しつつイグニッションなどでガンガン攻め立てよう。

▲ただし、レイストーンだけは壊しておくこと。水属性の増幅光召術のダメージは馬鹿にできない。

▲ログレス戦では挑発も有効。アクアマリンを装備したキャラクターで、スクイルの攻撃をひきつけよう。

波濤の破片を入手せよ

スクイルから盗めるアイテムは、波濤の破片。こちらは水属性レベル4のジェムの破片で、非常に貴重なものだ。撃破条件を満たしつつ盗むのはたいへんだが、ぜひチャレンジしたい。その際には盗む確率アップのピースもセットしておこう。

▲とはいえ、盗めるかどうかは運しだい。どうしても無理そうなら諦めてもよい。

Chart NO. 51~52

オパルス～首都カルブンクルス

最初の競合ダンジョンで、アルスたちとログレスの奪い合いを行なったラルク。つぎのログレスを捜そうと飛光艇に戻った際、彼らは帝国軍の飛光艇部隊を発見する。帝国軍の侵略から住民を守るため、ラルクはオパルスに向かった。

帝国軍の飛光艇部隊を発見

オパルス Chart 51

ひとつ目の競合ダンジョンでの冒険が終わったあと、飛光艇に戻ると会話イベントが発生し、帝国軍の飛光艇を発見。つぎなる目的地は、帝国軍が向かうオパルスとなる。

オパルスでは、エリオット中将との面会のために司令長官室を目指す。その途中、学び舎(MAP103-02)ではアルスとの会話イベントが発生する。

▲飛光艇内で帝国軍を発見。オパルスの街が、帝国軍に荒らされるのを防ぐことに。

▲オパルスは、ワールドマップ北西の大陸にある。雪に覆われた地で、視界の悪いエリアだ。

▲アルスとは、イマジナルの定理、リアルの定理について言い争うことに。はたして正義はどちらにあるのか……。

書状を持ち、元老院へ

首都カルブンクルス Chart 52

エリオット中将が指揮する雪姫計画は、巨大な防御スクリーンで帝国軍を足止めするというものだった。そしてラルクは、首都カルブンクルスへの援軍の使者となることを依頼される。司令部からの書状をあずかり、飛光艇で首都カルブンクルスへと向かうラルクたち。首都カルブンクルスの共和国元老院(MAP099-05)では、"死神ラグーン"の登場に門番たちは驚くが、使者であることを伝え、通過を許される。

▲門番たちはラルクの来訪に驚く。Chart32で聖騎士サザから身分を保証されたものの、まだ彼を恐れる者は多い。

雪国での戦いに備えておく

オパルス近辺や、Chart56のレゾルベント大氷壁では、水属性耐性、火属性付加のピースが役に立つ。オパルスで購入可能な水鉄砲・改、フェリスで購入可能なフランベルジュをそれぞれ入手しよう。さらにシークレットピースでは、水鉄砲・改が水属性耐性+、フランベルジュは火属性付加+と、こちらも強力なのでぜひ利用したい。

▲火属性が弱点となるモンスターに効果大。首都カルブンクルス周辺のベアルなどを倒して、WPを稼ごう。

Chart NO. 53~55

元老院〜オパルス

オパルスに向かう帝国軍。それを防ぐためエリオット中将は雪姫計画を発動する。それは、永久結氷とレイを利用した防御スクリーンの展開。帝国軍を足止めしているうちに、ラルクたちは救援を求めて首都カルブンクルスに向かう。

シェリィとの面会

元老院　Chart 53～54

元老院会議場(MAP115-04)で、グリーンヒル議長とシェリィと面会する。司令部の書状を渡したことで、彼女は救援部隊の派兵を決定する。

オパルスに戻るため、ブレイブセシル号に戻るラルクたち。首都カルブンクルスの環状庭園(MAP098-01)では、エンジュとの会話イベントが発生し、レスリーへの伝言を頼まれる。

▲会話当初はラルクを信用しないシェリィ。元老院議員たちも、帝国の罠だと口々に言い募る。

▲司令部の書状を渡したことで、シェリィは救援部隊の派兵を決める。急ぎオパルスに戻ろう。

▲姉のレスリーを案じ、ラルクたちに伝言を頼むエンジュ。レスリーとはChart56のレゾルベント大氷壁で出会うことに。

雪姫計画、発動!

オパルス　Chart 55

オパルスに戻ったラルクたちは、帝国軍の攻撃を跳ね返す、巨大な防御スクリーンを目撃する。その後、ブレイブセシル号はワールドマップに着陸するので、オパルスに向かおう。学び舎の司令長官室に行くとエリオットとの会話イベントが発生。ラルクたちは雪姫計画を手助けするため、アルスたちがいるレゾルベント大氷壁に向かうことに。

▲防御スクリーンが帝国軍の攻撃を阻む。しかし長くはもたず、一時的にスクリーンが消滅してしまう。

▲ブレイブセシル号はオパルスの北西に着陸する。モンスターを倒しながら、徒歩でオパルスに向かうといい。

▲石畳と雪だるまの路(MAP103-01)では会話イベントが発生。オイゲンの提案に怒るラルクだが……。

Chart NO. 56 レゾルベント大氷壁

雪姫計画の要は、雪姫の祭壇で歌う巫の存在にあった。帝国軍の攻撃から
ルスを守るため、祭壇で歌い続けるアデール。ラルクたちはそれを助け
め、レゾルベント大氷壁に向かうのであった。

帝国を敵に回すラルク

レゾルベント大氷壁 Chart 56

アルスやアデールたちを捜し、レゾルベント大氷壁に向かったラルク。ここでは、かつての味方だった帝国兵たちとの戦いが待ち受ける。

▲入口では会話イベントが発生する。これからの戦いに備え、決意を新たにするラルクたち。

レスリーを援護せよ!

石柱の参道(MAP131-01)では、帝国騎兵と戦うレスリーと遭遇する。彼女を助けるべく、援護に回るラルクたち。ここでイベント戦闘が発生する。

▲防御スクリーンのスキをつき、レゾルベント大氷壁に侵入した帝国軍。かつての味方は今日の敵となった。

▲レスリーはゲストとして、一時的に加入する。

氷鏡の間の正解ルート

氷鏡の間(MAP131-02)にある、
に乗ると、壁や岩にぶつかるまでまっすぐ
すべっているあいだ、システムメニュー
できず、ぶつかって止まるまで方向転換
また、氷鏡の間には、遺跡中腹(MAP
至る道以外にも、宝箱が4つ用意されている
をすべて入手してから、遺跡中腹に
的を達成するためのルートは以下のとおり。

- 遺跡中腹への道：スタート地点から上
- 宝箱(ダイアモンド)：スタート地点から上
  →右→上→左
- ルーシーミミック(マーキュリー)：宝箱(
  ド)から右→上
- 宝箱(ハルペー)：ルーシーミミックから下

ルーシーミミックは、緑色の宝箱に
近づくと襲いかかってくる。範囲攻撃(
600前後)を持ち、HPも4020と多め。

遺跡中腹への

宝箱(ダイアモン

ルーシー
(マーキュリ

宝箱(ハル

アデール、倒れる

永久結氷(MAP131-04)に到着すると、アルスとの会話イベントが発生する。防御スクリーンを維持し続けていたアデールが倒れ、リフィアが代わりに歌うことに。そこに帝国騎兵が現われ、イベント戦闘がはじまる。敵の編成は、帝国騎兵×2、女帝国騎兵×2。女帝国騎兵は範囲攻撃のカマイタチを多用してくるので、優先的に撃破したい。

▲防御スクリーンのために歌い続けたアデールだが、帝国兵の砲撃による落石からラルクをかばい、力尽きてしまう。

オイゲンを追って遺跡中腹へ

帝国騎兵を撃破したラルクたちだが、まだまだ帝国軍の侵入は続いていた。オイゲンはそれを防ぐため、ひとり遺跡中腹へ向かう。オイゲンにわだかまりを持っていたラルクだが、それを援護するため同じく遺跡中腹を目指すのだった。ここで、いったんパーティは解散。オイゲンをはじめ、ラルク以外の全員がパーティから抜けてしまう。

▲パーティはラルクひとりとなる。このあとの帝国騎兵戦に備え、ぼうぎょ無効のピースをセットしておくといい。

Chart56以後に出現するセバル

帝国軍をすべて撃退し、パーティが再び合流したあと、永久結氷にはネームドモンスターのセバルが出現する。セバルのレベルは43で、この段階のパーティだと少々苦戦する強さ。水属性の耐性を持っているので、それ以外の属性の増幅光術や、トリニティアクトで一気に攻撃しよう。撃破後はエレメントソルレを落とす。

帝国騎兵から超レアアイテムを盗もう

Chart56以後、何度か戦うことになる帝国兵たち。この敵からは、店では買えないエリクシアとリザレクトフルが盗める。そこでラルクには、ぜひ盗むと盗む確率アップのピースをつけておこう。

▲Chart78や79でも盗めるチャンスはあるので、苦労するようならChart56の帝国騎兵は撃破を優先してもよい。

帝国騎兵との連戦

遺跡中腹ではオイゲンとの会話イベントが発生する。その際、3連続で帝国騎兵とのイベント戦闘も発生。すべて倒すとレスリーが仲間になる。そしてラルクとオイゲンのわだかまりも消えるのだ。

▲帝国騎兵はオートガードを持つ。ぼうぎょ無効を利用するか、集中攻撃をすることで一気に倒そう。

▲3回目の戦闘は、帝国騎兵×2、女帝国騎兵×1。ラルクのイグニスビートを使うとラクに倒せる。

帝国軍の撤退

レスリーと合流後、永久結氷に戻ると会話イベントが発生。リフィア以外の全員がパーティに復帰して、オパルスに戻ることになる。あとでセバル(左参照)を倒して、エレメントソルレを入手することも忘れずに。

Chart NO. 57~59 オパルス～競合ダンジョン2

雪姫計画に協力して、帝国軍の侵略からオパルスの街を守ったラルクたち。報告のためにオパルスに戻った彼らは、英雄として民衆の喝采を受けるアルスの姿を見かけるのだった。

エリオットへの報告

オパルス　Chart 57

オパルスでは、石畳と雪だるまの路(MAP103-01)でアルスの姿を見かける。アルスは民たちから、帝国に逆らう英雄として称えられていたのだ。その後、学び舎(MAP103-02)でニコルとの会話イベントが発生し、ニコルが一時的にパーティから離脱。さらに司令長官室、もう一度学び舎でそれぞれ会話イベントが発生する。司令長官室のエリオットとの会話イベントでは、彼から雪姫計画への協力の報酬として、86400Ricoが得られるぞ。

ニコルと合流

ブレイブセシル号　Chart 58

ワールドマップのブレイブセシル号に戻ると、ニコルとの会話イベントが発生し、彼がパーティに復帰する。たびたびパーティから離脱するニコル。その理由はあとあとフレイアから聞かされることになるのだが……。

競合ダンジョン再び

競合ダンジョン2　Chart 59

2度目となる競合ダンジョンめぐりは、残り3つのダンジョンがその候補となる。前回よりもモンスターのレベルが高くなっているものの、競合条件は同じ。P184～191を参照して各ダンジョンに挑んでほしい。なお、2度目の競合ダンジョンでは、ダンジョン出口でニコル、セシル、リフィアがパーティから離脱して、アロケル戦が発生する。

▲リフィアら3人がバトルまえに離脱するため、戦闘はラルク、オイゲン、サージュで戦う。

BOSS

アロケル

競合ダンジョン2

DATA➡P294

無属性と火属性の物理攻撃が多いアロケル。物理ダメージ無効やDEFストックのピースを活用して、ダメージをなるべく抑えよう。火属性の耐性を持つので、攻撃する際はそれ以外の属性の光召術やトリニティアクトを中心にしよう。

基本DATA							
LV	39	HP	22979	弱点	—	耐性	火

主な技	
技	効果
チェインテイル	範囲に無属性ダメージ(追加効果:ATK↓)
スパイクドテイル	単体に無属性ダメージ(追加効果:MGC↓)
グラビトンサマー	単体に無属性ダメージ(追加効果:スタン)
フレイムクロス	範囲に火属性ダメージ(追加効果:混乱)
—	—

パーティを分散して配置

「嫌な予感がする」ターンには、フレイムクロスかグラビトンサマーが放たれる。どちらも範囲攻撃で、ダメージは1300前後。パーティ全員で防御するのが基本だが、事前に防戦の秘薬やストーンウォールで防御力を高めておくのもいい。

▲たびたび放ってくるチェインテイルも範囲攻撃。ダメージは少ないが、攻撃力低下の効果が面倒だ。

Chart NO. 60~63 ブレイブセシル号～首都カルブンクルス

イマジナルの定理は本当に正しいのか。そんな思いに焦るリフィアは、ひとり先走りモンスターの一撃で倒れる。彼女を医者に見せるため、ラルクたちは古月の宿に向かった。幸い、リフィアの傷はたいしたことはなかったが……。

倒れたリフィアの容態は?

ブレイブセシル号　Chart 60

アロケル戦後、ワールドマップのブレイブセシル号に乗ると会話イベントが発生。パーティからいったん離脱していたニコルとセシルがパーティに復帰する。しかしアロケル戦の直前に負傷したリフィアは意識が戻らず、彼女を医者のいる半月の宿に運ぶことに。半月の宿は首都カルブンクルスの北東にあるので、そのまま発進しよう。

▲倒れたリフィアを、ニコルとセシルがブレイブセシル号に運び込んでいる。そのまま古月の宿を目指す。

リューズがリフィアを治療

半月の宿　Chart 61

半月の宿では、宿のなかに入ると会話イベントが発生。宿にいた医者に、リフィアの容態を見てもらうことに。このとき宿ではリューズ、ソアラとも遭遇。リフィアの治療にリューズが力を貸してくれる。なお、はじめて半月の宿を訪れた場合なら、開かれた地(MAP140-05)の股旅兄弟舎の十男坊から半月の宿の地図を入手しておくこと。

▲宿ではリューズとも出会う。そして、リューズがノワーレ教の教主であることも判明するのだった。

ラルクとリフィアの諍い

ブレイブセシル号　Chart 62

半月の宿でリューズとの会話イベントを見たら、再びワールドマップのブレイブセシル号に戻ろう。ブレイブセシル号に着くと、会話イベントが発生。リフィアの傷は回復しており、パーティに復帰する。しかし、何かに焦るリフィアは、ラルクと諍いを起こしてしまうのだ。このあと、つぎの目的地として首都カルブンクルスが示される。

▲怪我から回復したリフィアがパーティに復帰する。しかし、ラルクとの仲が微妙なものに。

リフィアとの決別

首都カルブンクルス　Chart 63

首都カルブンクルスに入ると、環状庭園(MAP98-01)で会話イベントが発生。ここでラルクと口論になったリフィアがパーティから離脱してしまう。その後は工場区(MAP98-03)の中央付近まで進むと再び会話イベントが発生。ポーリャ&ルーニャに捕らわれるエンジュの姿が見られる。つぎは、彼女の解放を訴えるべく聖都ベネトナーシュに向うことに。

▲アイオーン隊に捕らわれるエンジュ。ラルクたちは、聖皇ホゼアの力を借りるべくベネトナーシュに向かう。

聖都ベネトナーシュ〜首都カルブンクルス

アルスはなぜリアルの定理を選んだのか。悪逆をくり返すアイオーン隊は本当にノースノワーレ教とつながりがあるのか。ラルクはその答えを見つけるべく、聖皇ホゼアのいる聖都ベネトナーシュに向かった。

聖皇ホゼアへの面会を求めて

聖都ベネトナーシュ Chart 64

大聖堂前通り(MAP100-02)では、ラルクと同じ目的でやってきたリフィアと出会う。このとき、オイゲンやサージュら全員が一時的に離脱する。

リフィアとの再会

襲撃された町(MAP100-01)でリフィアと会おう。会話イベント後、ラルクとリフィアは和解して、リフィアがパーティに加わる。

▲素直に自分の非をわびるラルク。リフィアも自分の非を認め、ふたりは再び手を取りあうことに。

パーティ再結集

襲撃された町の宿屋前の広場で、オイゲンやサージュたちに会う。このとき離脱していたキャラクターたちが全員パーティに復帰する。

▲ラルクが連れ戻してきたリフィアを、皆が迎え入れる。アイオーン隊やイグナーツの動きも徐々にあきらかに。

大聖堂に強行突破

大聖堂前通りの北端まで進むと会話イベントが発生。セシルがアイオーン隊の兵士を気絶させて、全員で大聖堂の中に侵入する。

ホゼアへの脅し

大聖堂への侵入に成功したラルクたち。[illegible]りの間での会話イベントで、再びアイオーン[illegible]気絶させる。そして会見の間でホゼアと[illegible]ゼアはエンジュの処刑を主張するが、リフィア[illegible]を撤回しなければリアルの定理に寝返る[illegible]る。この脅しで、ホゼアはエンジュの処刑命令[illegible]ラルクたちはエンジュが解放されること[illegible]に、元老院へ急ぐことになった。

▲強引な手段でホゼアとの面会をはたしたラルク[illegible]し、ホゼアへの疑念はつのるばかり……。

元老院に突入する

首都カルブンクルス Chart [illegible]

エンジュの処刑命令はホゼアによって[illegible]しかし、すでに処刑は目前に迫る。命令が[illegible]エンジュが処刑されてしまうことを防ぐため、[illegible]たちは直接元老院に乗り込むことに。共和国[illegible](MAP099-05)ではラルクたちを阻む[illegible]の会話イベントが発生。ちょうどそのとき、[illegible]元老院地下牢に侵入し、元老院内は混乱に[illegible]

▲リフィアのパンチ(?)では共和国兵は気絶せず。[illegible]くラルクの一撃で、強引に侵入することに。

Chart No. 66

元老院

ホゼアから処刑の撤回の命令が出されたハズなのに、エンジュの処刑は止められず、ラルクたちは地下牢への突入を強行する。そして時を同じくして、アルスたちもまた、エンジュ救出のために地下牢に侵入していた。

元老院処刑場へ!

元老院 Chart 66

[illegible](MAP116-05)でアルスとの会話イベント[illegible]。その後、処刑場に到着するとポーリャ&[illegible]とのボス戦が起きる。

[illegible]のために、地下牢に押し入ったアルスたち。一般[illegible]に任せ、ラルクたちは奥に進む。

アイオーン隊からアイテムをゲット

ここで登場するノウェムとウーヌスからは、店では買うことができないスペシャリティ MやMPクイック4を盗める。どちらも終盤のバトルで役立つ貴重なアイテムなので、ここで稼いでおこう。

▲マップを出入りして、何度も戦うといい。盗めるアイテムはどれも非常に役に立つものばかり。

BOSS

ポーリャ&ルーニャ

元老院 DATA➡P294

Chart12以来となる、2回目のポーリャ&ルーニャ戦。戦いのまえにニコルがパーティから離脱し、レスリーがゲストとして参入する。

ポーリャ 基本DATA

LV	42	HP	19334	弱点	水、土	耐性	火、風

主な技

技	効果
[illegible]	範囲に火属性ダメージ
[illegible]	単体に土属性ダメージ(追加効果:スタン)
まじくるジェミニ	全体に無属性ダメージ(ルーニャとの合体技)
—	—
—	—

ルーニャ 基本DATA

LV	42	HP	17401	弱点	火、風	耐性	水、土

主な技

技	効果
六光	単体に無属性ダメージ(追加効果:足止め)
守[illegible]	全体属性耐性↑
まじくるジェミニ	全体に無属性ダメージ(ポーリャとの合体技)
—	—
—	—

まじくるジェミニの一撃!

ポーリャの弱点は水、土属性。フィールドには水のレイストーンがあるので、タイダルウェイブなどの増幅光召術で攻撃すれば倒しやすい。ログレス・シムマフを使う場合は、弱点属性を突くことで、一撃でルーニャのHPが半分近くまで減る。その場合は、さきにルーニャを火、風属性の増幅光召術やトリニティアクトなどで一気に倒してもいい。ポーリャ&ルーニャの攻撃では、「嫌な予感がする」ターンに放たれる合体奥義・まじくるジェミニに要注意。ダメージは1500前後にも及ぶ。

▲まじくるジェミニはどちらか片方が倒れていれば発動できない。どちらかひとりを手早く倒してしまおう。

Chart NO. 67~68 首都カルブンクルス～競合ダンジョン3

イグナーツは、エンジュを人質にしてレスリーからコードディスクを奪おうとしていた。それは、アイオーン隊ことQEDのダグラス卿暗殺事件に絡む有力な証拠だったのである。ことの真相を知ったシェリィは……。

ニコルとの別れ

首都カルブンクルス　Chart 67

議場玄関(MAP115-01)では、シェリィとの会話イベントが発生してニコルがパーティに復帰する。その後、議場前(MAP115-03)の元老院会議場でシェリィと会い、芸術街(MAP098-02)のダグラス家に向かうことに。共和国元老院(MAP099-05)ではニコルがパーティから離脱。たびたび離脱してきたニコルだが、これ以降パーティに入ることはない。

コードディスクを開く

芸術街のダグラス家に入ると、レスリーのコードディスクが開かれ、ノースノワーレ教やQEDの暗躍の全貌が判明する。そして会話イベント後、レスリーがパーティから離脱する。

▲ダグラス家を出ると、アルスたちとの会話イベントが発生。アデールはラルクにリアルの定理の正当性を訴える。

共和国と帝国の休戦

環状庭園(MAP098-01)の出口まで進むとレスリーと遭遇。帝国と停戦するための使者になるよう依頼される。そしてレスリーがパーティに加わる。

▲今度は元老院へ向かうことになるが、条件を満たしていると競合ダンジョン3が発生する。

3度目の競合ダンジョン

競合ダンジョン3　Chart 68

ラルクかアルスの所有ログレスが4つ以下(P18[illegible]のログレス参照)の場合、ここで3度目の競合ダンジョンが発生。共和国と帝国の休戦の親書ができあがるまで、もう一度ログレス捜しをすることになる。3度目のログレス捜しは、1度目、2度目で選ばなかった残りのダンジョンから選択。競合条件などはこれまでどおり(P184～P191参照)だが、モンスターのレベルはさらに上昇している。

▲まだ親書が完成しておらず、その待ち時間のあいだに3度目のログレス捜しの旅に出ることに。

▲まだ訪れていない競合ダンジョンに向かう。残ったダンジョンはあとふたつになっている。

3度目の発生はオトク?

3度目の競合ダンジョンの発生は、新たなアイテムを拾えるので一見オトクそうだが、じつはそうでもない。競合ダンジョンはChart82以降にもう一度すべて回ることになり、その際宝箱はすべて回収可能。競合ダンジョンのアルスとのイベントを楽しみたいならば3度目を狙おう。

Chart NO. 69~72 元老院～帝都ディアマント

元老院議長のシェリィは帝国軍との休戦を決断する。その使者として、親書を託されたラルク。ヴァイスの真意を知りたいと考えていたラルクは、親書を携えて一路帝都ディアマントを目指すのだった。

シェリィから親書をもらう

元老院 Chart 69

休戦の使者に選ばれたラルクは、レスリーとともに元老院に向かう。元老院会議場(MAP115-04)で、シェリィとの会話イベントが発生。アルスに率いられた反乱軍によって帝国全域に混乱が起きていることがわかり、シェリィはいまこそが休戦のチャンスだとラルクに語る。もとより戦いの継続を望まなかったラルクは、休戦の使者として帝都ディアマントに向かうことを了承する。

▲シェリィの依頼で休戦の使者となることに。ヴァイスにあてた休戦の親書が手渡される。

いよいよディアマントへ

首都カルブンクルス Chart 70

元老院を出て、首都カルブンクルスの共和国元老院(MAP009-05)に進むと、仲間たちとの会話イベントが発生する。ヴァイスの説得の難しさに頭を悩ませる仲間たちだが、リフィアとラルクは別の問題で悩んでいた。この会話イベントのあとは、首都カルブンクルスを出て、ブレイブセシル号に乗り込むことになる。

▲Chart67でのアデールとの一件以来、ぎくしゃくとしたリフィアとラルクの関係だが……。

ニコルの置き手紙

ブレイブセシル号 Chart 71

ブレイブセシル号に戻ったラルクたちは、Chart67で別れたニコルからの置き手紙を見つける。これまでさんざん足を引っ張ってきたニコルだが、ついにパーティからの離脱を決意したのだ。ニコルは今後パーティに復帰することはなく、銃を使うキャラクターは今後レスリーがメインとなる。

フレイア将軍に捕まる

帝都ディアマント Chart 72

帝都ディアマントに到着したラルクたちだが、噴水広場(MAP092-02)で皇帝マハトが病死したことを噂話で知る。そしてディアマント城(MAP093-06)の城の入口まで進むと会話イベントが発生。帝国兵たちはラルクの帰還に驚き、そこにフレイアが現われる。フレイアは、ラルクたちを帝国の敵と決めつけて捕縛。ラルクたちはフレイアの手によってディアマント城の地下に運ばれてしまう。

▲皇帝マハトの病死は、ヴァイスの手によるものだと民衆たちもまことしやかにささやきあっていた。

▲共和国に利するものは帝国の敵。フレイアは、そう断じてラルクたちを捕らえる。しかしその真意は……。

Chart NO. 73~76 ディアマント城～帝都ディアマント

共和国からの使者としてディアマント城に向かったラルクたち。しかしフレイアの手により捕らえられてしまう。地下牢に運ばれた彼らだが、そのフレイアの手によって脱出。ヴァイスと面会するために城中を強行突破する。

ヴァイスの説得

ディアマント城 Chart 73

フレイアに牢から出してもらったラルクたちは、力ずくでヴァイスに会うことに。ヴァイスは謁見の間(MAP094-03)にいるので、道中の城内警備兵を倒しつつ先に進もう。謁見の間に到着すればヴァイスとの会話イベントが発生し、彼は明日執務室に来るようラルクに伝える。その後、ラルクたちはいったんザムエル武芸塾へ向かうことになる。

▲兵士控え室(MAP095-04)ではオートクレールが入手できる。かばうのピースを持つオイゲン用の武器だ。

▲鏡の間(MAP094-01)ではイベント戦闘が発生。城内警備兵戦には、オートガード対策のアンチフォースが便利だ。

エリクシアを荒稼ぎ!

城内警備兵からは、エリクシアとリザレクトフルを盗める。盗むと盗む確率アップのピースを使って、そのふたつを大量に入手しておきたい。ただし城内警備兵は手強い敵で、パーティはダメージを受けがち。そんなときは地下牢のセーブポイント(緑)を利用すれば、それほど危険なく城内警備兵と何度も戦える。

ザムエル武芸塾での一泊

帝都ディアマント Chart 74

翌日のヴァイスとの面会に備えて、ザムエル武芸塾で一泊することに。上層地区(MAP093-06)のザムエル武芸塾に入ると、エレナとの会話イベントが発生。エレナは皇帝マハトの崩御にはげしいショックを受けてしまう。そして会話イベントののち、自動的に一夜が経過し、ラルクたちは翌日、ヴァイスに会うためディアマント城へ行く。

執務室でのヴァイスとの面会

ディアマント城 Chart 75

ディアマント城に入ったら、執務室(MAP095-07)に向かおう。執務室ではヴァイスがラルクを待っており、会話イベントが発生する。ヴァイスは休戦に合意するとともに、ラルクに帝国に伝わる聖典メリディアスを見せる。そして、その聖典メリディアスに隠された秘密を語りはじめるのだった。会話イベント後、シェリィに結果を伝えることになり、つぎの目標地点である元老院へ行くことになる。

▲執務室では、ヴァイスの口からメリディア皇家と聖典メリディアスに秘められた真実が語られる。

イーサ神と聖典メリディアスの真実とは

帝都ディアマント Chart 76

ヴァイスとの会話後、ディアマント城を出ると首都ディアマントのディアマント城(MAP093-06)で仲間たちとの会話イベントが発生する。神とは何か、聖典とは何かについて思い悩むリフィアだったが、とりあえず休戦交渉に集中するため、首都カルブンクルスへ出発するのだった。

Chart NO. 77~78 元老院～バトラキテス

ヴァイスが合意したことで、帝国と共和国の休戦は成ったかのように見えた。シェリィとヴァイスはバトラキテスで休戦交渉を行なうが、そこに帝国兵が乱入してくる。休戦交渉はヴァイスの謀略かと思われたが……。

シェリィにヴァイスの返事を伝える

元老院 Chart 77

ヴァイスから示された休戦交渉の場は、バトラキテス。シェリィにそれを伝えるため、元老院に向かう。元老院会議場(MAP115-04)に入ると会話イベントが発生。シェリィはその交渉を飲み、つぎの目標地点が休戦交渉の場であるバトラキテスになる。この会話イベント後、バトラキテスにそのまま向かうかどうか聞かれるぞ。

▲そのまま向かった場合はバトラキテスに場面が移る。何か他に用事がある場合は、いったん断っておこう。

休戦交渉の場に現われた帝国兵

バトラキテス Chart 78

バトラキテスの軍事基地跡(MAP101-02)にて、ついにシェリィとヴァイスによる帝国と共和国の休戦交渉は実現した。その席で、ヴァイスはラルクが自分の異父兄弟であることをあきらかにする。驚くラルクだが、そのとき謎の帝国兵がバトラキテスに乱入。休戦交渉はいったん打ち切られ、ヴァイスやシェリィは避難するのだが……。

▲ヴァイスとラルクは、母を同じくする兄弟であった。ラルクを特別視してきた真意は、そこにあったのである。

帝国骸兵との連戦!

休戦会議の場を出ると、軍事基地跡地で帝国骸兵とのイベント戦闘が2連続で発生する。さらに奥に進むと帝国骸兵との3度目のイベント戦闘が起きる。

▲何者かに操られた帝国骸兵たち。この休戦交渉を妨害して、利を得る者といえば……!?

▲帝国骸兵からは、エリクシアとリザレクトフルが盗める。ここでもエリクシアを獲得するチャンスだ。

骸を操る者の名は……

庭園通り(MAP101-01)ではアルスたちとの会話イベントが発生。帝国骸兵を操っていたのは、アデールとディノスであることが明らかに。

▲休戦交渉の襲撃に関しては、アルスは知らなかった様子。アデールの独断と暴走がはじまったのだ。

Chart NO. 79

旗艦パーセヴァル

休戦交渉の場に帝国骸兵が現われたのは、アデールの指図によるものだった。アルスはそれを知らず、ヴァイスを討つため旗艦パーセヴァルに乗り込む。大混乱に陥った艦内で、ヴァイスとアルスが刃を交えようとしていた……。

旗艦パーセヴァルに突入せよ!

旗艦パーセヴァル　Chart 79

ヴァイスとアルスを追って、旗艦パーセヴァルに向かうラルクたち。旗艦パーセヴァルはバトラキテスと帝都ディアマントの間付近の洋上を浮遊しており、ブレイブセシル号で接近すれば、艦内に突入できる。ただし、いったんパーセヴァルに侵入すると、イベントがすべて終了するまで外に出ることができない。ハイリキッドやリザレクトボトルの残りが少ないようなら、購入してから入ること。

▲スタート地点にはセーブポイント(緑)がある。HPやMPが減少したら、ここまで戻ってきてもいい。

帝国士官戦に備える

旗艦パーセヴァルに出現する敵は、帝国士官と女帝国士官の2種類。これまで戦ってきた帝国兵タイプと基本的に同じだが、レベルは45と高め。とくに帝国士官のオートガードがやっかいなので、攻撃役にはぼうぎょ無効、アンチフォース、石化付加、足止め付加などのピースをセットしておくといい。また、帝国士官たちは物理攻撃を主体にしてくるので、HPの低いキャラクターには物理ダメージ無効をつけよう。

▲ここでもお約束のエリクシア稼ぎが可能。帝国軍と戦う数少ない機会なので、何個か盗んでおきたい。

激突!　ヴァイスvsアルス!!

艦橋(MAP133-04)まで到達すると、自動イベントが発生。ヴァイスとアルスの戦いが起き、その戦いの中アルスの刃がヴァイスを貫く。

▲兄を討ち、玉座を簒奪したアルス。ヴァイスは、もう1人の弟であるラルクに遺言を遺す。

ヴァイスの遺品を入手しよう

ヴァイスとの別れのあとは、いったん船首側通路(MAP133-02)に移動するが、そのまま脱出せずに一度艦橋に戻ろう。ヴァイスが倒れていた場所で、ラルク用の武器・イスカンダルが入手できるぞ。

脱出まえにすべてのアイテムを入手

旗艦パーセヴァルから脱出すると、パーセヴァルは海中に墜落。もう戻ってくることはできなくなる。旗艦パーセヴァル内では強力な武具やアイテムが入手できるので、それらをすべて回収してから脱出すること。とくにイスカンダル(ロックピースは全体攻撃)、チェイサー(ロックピースは連撃+)は忘れずに入手しておこう。

▲イスカンダルの全体攻撃は、弱いモンスターの殲滅やレイストーン壊しなどに便利である。

聖都ベネトナーシュ～天衝塔ザイフェルト

アルスによって、ヴァイスは汚名を着たまま倒れた。ヴァイスの遺言を聞いたラルクは、暗躍するイグナーツとアイオーン隊の動き、そして聖皇ホゼアとの関係を調査するべく、聖都ベネトナーシュに向かった。

ホゼアの真意があきらかに

聖都ベネトナーシュ Chart 80

聖都ベネトナーシュに入り、大聖堂前通り(MAP[illegible])の会見の間に進むと、ホゼアとイグナーツの会話を盗み聞くことになる。その会話で、ノースノーティル教の策謀と、イマジナルの定理の真の意味がついにあきらかになるのだ。いったんブレイブセシル号に戻ろうとしたラルクたちだが、イグナーツの襲撃を受けてリフィアが倒れる。リフィアをかかえ、ラルクたちはその場を急ぎ逃げ出した。

▲ホゼアとイグナーツの真意は、現種を見殺しにして、神種のみの救済を図ることであった。

▲コード制御による洗脳をラルクに施そうとするイグナーツ。リフィアはそれを防ごうと、呪いを受けてしまった。

天衝塔ザイフェルトに向かう

ブレイブセシル号 Chart 81

ラルクたちはブレイブセシル号に逃げ帰り、今後の行動を考えることに。目を覚まさないリフィアに困惑するラルクたちだが、そのときシムマフが光り輝きはじめた……。シムマフとの会話イベントで、つぎなる目的地として天衝塔ザイフェルトが示される。また、パーティからリフィアが離脱する。

エレベータで最上階へ

天衝塔ザイフェルト Chart 82

エレベータホール(MAP123-02)中央の反重力エレベータを調べると、目的地であるコントロールルーム(MAP125-15)に一気に移動できる。

▲Chart82ではラウンドフロア01～10には移動できない。移動可能になるのは、Chart83以降から。

装置を調べてリフィアの心の中に向かう

コントロールルームの装置を調べると、リフィアの心の中に入ることが可能になる。ここで装置を操作するオイゲンと、一時的に別れることに。

▲コントロールルームには、ログレスのコード情報も記されていた。そしてログレスがもとは人間であったことも判明。

▲リフィアの心の中に入るラルクたち。竜玉石が光り輝く。

Chart NO. 83~85 リフィア精神世界～フェリス

コード制御による呪いで、目覚めぬ眠りについたリフィア。彼女を救うため、天衛塔ザイフェルトの装置の力を借り、ラルクはリフィアの心の中へと入っていく。それはリフィアの過去の記憶を探る旅でもあった。

リフィアの心を探して

リフィア精神世界 Chart 83

リフィアの心の中である???に入ると、まずはマップ南西の扉???を調べる。その中でリフィアの過去の記憶と接触したあと、つぎはマップ北端の大扉???を調べてさらに奥へ。リフィアとの会話イベントのあと、さらに奥へと進むと、そこはリフィアとラルクが初めて出会った場所の記憶であった。会話イベント後、精神世界から現実世界に戻れる。

▲リフィアは最初の記憶であるレテアの森にいた。そこでラルクは、リフィアにいまの自分の想いを訴える。

出口でニコルと会う

天衛塔ザイフェルト Chart 84

ラルクの説得で目を覚ましたリフィア。ここでリフィアとオイゲンが再びパーティに復帰する。さらにラルクはホゾンを無害に変える方法を調査しようとするが、それをすでにカーライルという人物が調べていたことがわかる。その名前は、ヴァイスのラルクへの遺言に出てきた名前でもあった。ラルクたちはデータのコピーを取り、その場をあとにした。

▲出口でニコルと再会する。レジスタンスに所属しているというニコルを、フェリスまで送り届けることになる。

宿屋でレジスタンスに協力する

フェリス Chart 85

フェリスに到着すると、入口での会話イベントのあと、宿屋に向かうことに。宿屋ではレジスタンスのリーダーの救出依頼を受ける。

▲カーライル博士は、レジスタンスに所属している人物。博士との面会を条件に、ラルクはリーダー救出に向かう。

▲宿屋を出ると、入口で助けた若い男からレジスタンスの証が渡される。これで各街で買い物が可能になる。

帝国領内で新たにアイテムを購入

Chart85でレジスタンスの証を入手後、下記の7つの街で武具屋に新たな品が入荷される。いずれも高価な品だが、貴重なものばかり。ぜひ各街を巡って、武具を買い揃えていこう。

帝国領の街一覧

・トバジオン	・バトラキテス
・ジャダ	・エブル
・首都カルブンクルス	・フェリス
・教都アントラクス	

Chart 86 廃都ヒルベルト

ホゾン浄化の鍵を握る人物・カーライル博士。その人物は、ニコルが所属する反帝国のレジスタンスにいることが判明する。博士と会うために、ラルクはレジスタンスのリーダーを救出すべく廃都ヒルベルトに向かった。

レジスタンスリーダー救出

廃都ヒルベルト　Chart 86

廃都ヒルベルト内は、新たに帝国近衛兵たちが徘徊している。これを撃破しつつ奥に進めば、大空洞(MAP126-04)でクライドと出会うことに。アルスに忠誠を誓うクライドは、アルスの行ないを過ちと認めつつもラルクに戦いを挑む。クライドはぼうきょ無効とアンチフォースを持つかなりの強敵。下を参考に全力で撃破しよう。

部下の帝国近衛兵たちとともに、ラルクの行く手をさえぎる。疑問を感じつつも、その忠誠と強さに揺るぎはない。

大空洞南東から隠されたエリアへ進む

クライド撃破後は、大空洞南東の道から砂岩の道(MAP127-05)に進む。競合ダンジョン中は岩にふさがれていたが、今回は通行できる。

レジスタンスリーダーの正体は……

砂岩の道の隠しエリアでは、会話イベントが発生してリーダーを救出できる。その後、同エリアの宝箱を回収しつつダンジョンを脱出しよう。

▲ダンジョンの出口でレジスタンスリーダーの記憶が取り戻される。彼女をフェリスに送り届けよう。

BOSS

クライド

廃都ヒルベルト

DATA⇒P295

風属性と雷属性の攻撃をおもに使う。とくにやっかいなのがぼうきょ無効とアンチフォース。こちらもアンチフォースを用意するか、物理ダメージ無効、DEFストックなどで各種攻撃を耐えよう。アストラル晶壁やフローラルコートも有効だ。

基本DATA							
LV	52	HP	87559	弱点	―	耐性	水,風

技	効果
ハイアクセル	ATK↑／DEF↑／特殊防御
ソニックブレイド	範囲に風属性ダメージ(追加効果:SPD↓)
ヴォルトホーン	範囲に雷属性ダメージ(追加効果:麻痺)
―	―
―	―

主な技

風属性を付加した挑発役を用意する

まずは風属性を強化したキャラクターに挑発のピースをセット。毎ターン、クライドに挑発を使うことで攻撃を引き受ける。挑発役は、グラディウス(HP上昇2+)装備のオイゲンか、アンリミテッド(物理ダメージ無効)装備のセシルがオススメ。クライドは1ターン目に必ずヴォルトホーンを使ってくる。全滅を避けるため、移動で分散し、帝国近衛兵を風属性の光召術で一掃しよう。

クライドはバトル中、ハイアクセルやクイックワードで自己強化を行なうことが多い。とくにハイアクセル後の攻撃はかなり強烈。ディスペルを必ず用意しておき、強化をすぐに消すこと。あとはパーティのHPに注意しながら、ログレスやトリニティアクト、火、土属性の増幅光召術で着実にダメージを与えていく。

Chart NO. 87~89 フェリス～元老院

廃都ヒルベルトで助けたレジスタンスのリーダーは、記憶を失ったシェリィだった。リフィアの力で記憶を取り戻したシェリィは、リーダーの座をラルクに譲る。そして彼女は再び共和国の指揮を執るため元老院に向かった。

ラルクがレジスタンスリーダーに

フェリス Chart 87

記憶を取り戻したシェリィを、フェリスへ連れて行くラルク。熱砂の集落(MAP104-01)の中央にある宿屋に入ると、シェリィやサブリーダーとの会話イベントが発生。シェリィは共和国議長として首都カルブンクルスに向かうこととなり、レジスタンスリーダーの地位はラルクに譲られる。そしてラルクたちはシェリィを元老院に送り届けることになった。

▲サブリーダーたちは、ラルクが新たなリーダーとなることを認め、カーライル博士を捜すことを約束する。

シェリィとともに共和国元老院へ

首都カルブンクルス Chart 88

シェリィとともに首都カルブンクルスを訪れたラルクたち。共和国元老院(MAP099-05)では、共和国兵との会話イベントが発生する。元老院を守る共和国兵たちは、突如現われたシェリィに驚愕。死んだはずのシェリィが現われたことに動揺を隠せずにいた。それを尻目に元老院へと入っていくシェリィ。ラルクたちも彼女を追って元老院内に入ることに。

▲すでに共和国内では、シェリィはヴァイスによって暗殺されたことになっていた。その噂の首謀者は……。

シェリィの復職と裏切り者の糾弾

元老院 Chart 89

シェリィが向かったのは、元老院会議場(MAP[illegible]-04)。ラルクが現われると、議長代理のアヴリースは警備員へ捕縛を命じるが、それをシェリィが止める。そして彼女は議長の権限でアヴリースを更迭し、再び議長の座につくのだった。シェリィはさらに、元老院がノースノワーレ教と関係を断つことを決める。そして共和国内が落ちついたことで、ラルクたちはアヴリースを追ってエルゴード火山に向かう。

▲シェリィは聖皇ホゼアを国家反逆罪で告発する。[illegible]ホゼアの暗躍がついに明るみに出たのだ。

ケージの見直しの時期

この時期になると、そろそろレベル4のジェムも手に入りはじめる。レベル4の光召術は非常に強力で、終盤のボス戦では必須になるもの。一度工房に向かい、ケージや最大MPの調整を行なっておこう。どのキャラクターも、レベル3、4のMPを4～5にまで上げておくと、強力な増幅光召術を多用しやすく戦いやすい。

▲ケージも増やしておこう。とくに光召術を多用するキャラクターは4つケージがあるといい。

エルゴード火山

Chart No. 90

リアル神との契約に従い、人を間引きはじめたアルス。その新たな作戦は、エルゴード火山を噴火させて、共和国の人民を虐殺するという恐ろしいものであった。アルスの暴虐を止めるため、ラルクたちはエルゴード火山に向かう。

アルスを止めるために火口へ!

エルゴード火山　Chart 90

アルスによるエルゴード火山噴火を止めるために、ラルクたちは火口に向かう。競合ダンジョンで訪れる際と違い、戻り道カウントはないのでじっくり宝箱を回収しつつ奥に進んでいこう。モンスターのレベルは47前後となっているので、これを機にパーティのレベルを50前後まで上げておくとよい。その際は、水属性のピースをセットしておくと戦いやすい。

▲競合ダンジョンで訪れた際と、敵の種類はほとんど差がない。しかし、そのレベルはかなり高くなっている。

フラミスを撃破せよ!

Chart90のエルゴード火山では、灼熱の橋(MAP129-05)の中央上層付近に新たなモンスター・フラミスが追加されている。フラミスはHPが5864もある手強いモンスターだが、獲得WPは9とかなり多く、ギルドクエスト「気まぐれな大富豪」のクリアに必要なベヒーモスの角も落とす。また、貴重なアイアスの盾や持久の葉を盗むことも可能。ぜひ何回か撃破して、その手強さに見合った報酬を得てほしい。

▲HPも防御力も高い。弱点である魔獣特攻や、水属性／土属性付与のピースをつけて挑もう。

契約の間でアルスと遭遇

契約の間(MAP129-06)では、火山を噴火させようとするアルスたちと出会う。ここでは彼らとの会話イベントが発生するぞ。

▲人の数を管理しようとするアルス。アデールの歌召術によって、すでに火山は噴火寸前にあった。

▲リフィアの歌召術とシムマフの力で火山の噴火は阻止される。ひとまず危機を乗り切り、火山を脱出することに。

カーライル博士の居所が判明

エルゴード火山の出口に向かう際、灼熱の橋と灰の山道(MAP128-01)で会話イベントが発生。つぎの目的地がソリトン鍾乳洞となる。

▲灼熱の橋ではクライドの口からアルスの真意が語られる。現種を救うため、彼が決断した蛮行とは……。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

Chart NO. 91 ソリトン鍾乳洞

ホゾンの無力化を研究するカーライル博士。彼女がソリトン鍾乳洞にいることが判明し、ラルクたちはさっそくその地に向かう。鍾乳洞深くまで進んだラルクたちは、巨大なモンスターに襲われる博士を発見するのだった。

モンスターを倒しながら奥に進む

ソリトン鍾乳洞 Chart 91

カーライル博士を捜して、ラルクたちはソリトン鍾乳洞に進入する。とくにダンジョンの仕掛けはないので、モンスターを撃破しながら奥へ奥へと進んでいけばOK。敵の平均レベルは50前後で、火属性に弱い敵が多い。エメラルダス戦に備えて、事前にフランベルジュ(火属性付加+)や火属性付加のピースをセットして進んでいこう。

▲新たにアダマンギアが出現するように。HP9882もある巨大な魔法生物で、弱点は水属性と風属性。

カーライル博士を救出!

蛍石の道(MAP130-03)の北側エリアに入り、しばらく進むとカーライル博士を発見する。彼女はいままさにモンスターに襲われる直前で、ラルクたちはそれを助けるために駆け寄る。ここではエメラルダス戦が発生。蛍石の道に入ったら、奥に進むまえにエメラルダス戦用の編成やピースのセットを行なっておくこと。エメラルダスを撃破するとカーライル博士ことソニアとの会話イベントが発生する。彼女は、鍾乳洞の奥にラルクたちをいざなうのであった。

▲ヴァイスの依頼でホゾンの無効化を調べていた博士。彼女は、そのヴァイスの弟であるラルクに興味を抱く。

ソニアとともに青い滝へ

エメラルダス戦後、さらに鍾乳洞奥に進むと、青い滝(MAP130-05)の前でソニアとの会話イベントが発生する。ソニアはホゾンを無力化する研究の成果をラルクに見せ、ラルクに何のために旅をしてきたかを聞く。仲間を守るためだと言うラルクの答えに満足した彼女は、ホゾン無力化のために聖地ノワーレの歌う石を利用するよう助言するのだった。いったん鍾乳洞の外を目指すラルクたちに、、奇石の森(MAP130-01)でソニアとの会話イベントが発生する。

▲ソニアの言う歌う石とは、すなわちイーサ神。[illegible]つ巨大な宝玉がイーサ神の正体であった。

タロット系アイテムを使おう

獲得EXPやWPが倍になるタロット系のアイテム。これらは、終盤のボス戦に使うと効果が大きい。とくにオススメなのがアームタロット。終盤で入手できる武器は、レベルアップに必要なWPがかなり多く、ピースの解除に苦労しがち。そこでもともと獲得WPが多いボスにアームタロットを使い、一気に大量のWPを稼ぐのだ。

▲必要WPの高い武器も一気にレベルを上げられる。レベルアップ中の武器でボスに挑むので注意。

BOSS

エメラルダス

ソリトン鍾乳洞

DATA➡P295

ソニアを助けるときに戦うエメラルダス。巨大な体躯に相応しく、かなり高いHPを持っている。光召術に非常に弱いので、弱点である火属性のジェムは必ずセットしておくこと。レベル4の火属性光召術が使えれば、撃破は難しくない。

基本DATA							
Lv	66	HP	63297	弱点	火	耐性	水

主な技	
技	効果
キルストンプ	単体に土属性ダメージ(追加効果:足止め)
[illegible]	範囲に無属性ダメージ
—	—
—	—
—	—

物理防御を固めて挑発する

エメラルダスは範囲攻撃をあまり持っておらず、攻撃も物理攻撃が主体。そこで、カスターネ(DEFストック)装備のオイゲンに挑発をセットして、毎ターン挑発を仕掛けるのが効果的だ。オイゲンがDEFストックを維持できれば、受けるダメージは大幅に減少する。

▲土属性や水属性の攻撃も仕掛けてくる。余裕があれば、盾役の両属性耐性も高めておくと安心。

▲「嫌な予感がする」ターンのキルストンプは足止め効果のある単体攻撃。ダメージは1500前後である。

水属性光召術にも備える

エメラルダスはたまにリキッドハウルやタイダルウェイブを使ってくる。これらは範囲にダメージを与える水属性光召術。パーティは分散して配置し、まとめてダメージを受けないようにしておくことが重要だ。

▲使用頻度は低め。とはいえ、1000以上のダメージを受けることも多いので、キッチリ回復しておくこと。

マジックシェルに注意!

エメラルダスには火属性光召術が非常に効果的。増幅光召術のイグニッションなら12000、ヴォルカニックビートなら17000ほどのダメージを与えられる。ただし、エメラルダスはマジックシェルを使うことがあるので、その光召無効の効果が切れるのを確認してから攻撃すること。

▲ターンカードに光召術が表示された場合は、マジックシェルの可能性を考えておこう。

▲マジックシェルが切れたら火属性の増幅光召術で攻撃! 光召無効の効果時間は2ターンだ。

帝都ディアマント

イーサ神の正体は、自我を持つ宝玉・歌う石であった。その力を使ってホゾンを無効化するには、9体のログレスをすべて集めて聖地ノワーレに行かなければならない。ラルクは、アルスに協力を求めるべく帝都に向かった。

変わり果てた帝都へ

帝都ディアマント　Chart 92

アルスに会うために帝都ディアマントを訪れたラルクたち。だが、帝都はアルスが定めた新帝国憲章によって、人々が苦しい生活を余儀なくされていた。

▲民衆の間では、アルスへの不満が募りつつあった。

フレイアから通行証をもらう

噴水広場(MA092-02)まで進むと会話イベントが発生。ラルクは番兵に引き止められるが、フレイアが現われ、通行を許可されるのだった。

▲いきなり番兵にさえぎられる。許可なく帝都に入った者はアルスの命令で死刑になるという。

▲フレイアは、ラルクをアルスの客人として通行証を渡す。アルスの悪政を憂えるフレイアは、ラルクに希望を託した。

リューズと出会う

アルスのもとに急ぐラルクたち。ディアマント城(MAP093-06)まで進むと、道の途中でリューズとソアラと出会い、会話イベントが発生する。

▲リフィアの記憶の中(Chart83)で見たソアラの影、その正体は、ノワーレ12勇士の長・アルルであった。

▲イーサの子を聖地ノワーレに導くのが使命だというリューズ。その真意もいまだ謎に包まれたままだ。

いよいよ城内に侵入する

ディアマント城の城入口まで進むと、帝国兵との会話イベントが発生。帝国兵たちは、アルスが変貌してしまったことを恐れていた。

▲アルスの治世は、一兵卒にまで弾劾されるほど。かつて人々に愛されたアルスだが、すでに民心は離れていた。

Chart NO.93 ディアマント城

ホゾンの無効化と、ふたつの定理を選ばない決断。ラルクはみずからの答えを導き出し、その協力をアルスに求める。だがアルスは、リアルの定理を選んだみずからの信念を曲げず、ラルクに戦いを挑む。激突する両者だったが……。

謁見の間でアルスに会う

ディアマント城 Chart 93

ついにディアマント城に乗り込んだラルクたち。城内の警備はきびしいが、フレイアの通行証があるので戦闘は発生しない。謁見の間(MAP094-03)まで進むと、アルスとの戦いが発生する。

8ターン目にイグナーツ登場

アルス戦は決着がつかなくても8ターン目で終了し、会話イベントがはじまる。そこに聖皇ホゼアの使者としてイグナーツが現われ、ラルクやアルスを空中回廊ラスカーダに招待する。つぎの目的地は、空中に姿を現わしたラスカーダだ。

BOSS

アルス&アデール&クライド

ディアマント城
DATA➡P295

アルス、アデール、クライドの3人と同時に戦う。この戦いは8ターン目に終了するので、とにかく生き残ることを優先しよう。

アルス	基本DATA						
LV	53	HP	67559	弱点	—	耐性	—

主な技	
技	効果
グランドレイジ	単体に無属性ダメージ
マルチスフィア	ATK↑／DEF↑
セルリアンスラム	単体に無属性ダメージ(追加効果:DEF↓／RES↓)
永劫の静寂	全体に闇属性ダメージ
審判の時空	全体に無属性ダメージ(追加効果:戦闘不能)

アデール	基本DATA						
LV	53	HP	47559	弱点	—	耐性	—

主な技	
技	効果
コンセントレート	範囲に全能力↑
エナジーブラスト	単体に無属性ダメージ(追加効果:特殊防御ダメージ)
フリージングレイ	範囲に氷属性ダメージ
堕歌	全体に無属性ダメージ(追加効果:全能力↓)
—	—

クライド	基本DATA						
LV	53	HP	57559	弱点	—	耐性	—

主な技	
技	効果
ハイアクセル	ATK↑／DEF↑／特殊防御
ソニックブレイド	範囲に風属性ダメージ(追加効果:SPD↓)
ヴォルトホーン	範囲に雷属性ダメージ(追加効果:麻痺)
—	—
—	—

ログレス、そして奥義の猛攻

アルスは彼が持つログレスを1度ずつ使ってくる。なかでも、ギルダブ、アブシムはパーティ全員に2000前後のダメージを与えるもの。さらにアデールの堕歌、クライドのヴォルトホーンもアルスのログレスに匹敵する攻撃力を持つ。いずれも「嫌な予感がする」ターンに放たれるので、必ずパーティ全員が防御をすること。

無効系の装備で耐える!

あまりに激しいアルスたちの攻撃。回復が追いつかないこともままあるので、物理ダメージ無効、光召術無効、アンチフォースなどのピースをセットしておくこと。戦闘中はフローラルコートやアストラル晶壁で防御力／各属性耐性を高め、ひたすら回復アイテム使用+防御。それでも危ない場合は、アイアスの盾、エリクシア、リヴァイバルも使う。下手に攻撃しようとせず、とにかくHPを維持することを考えること。

▲パーティ全員が2000前後のダメージを受けることも。防御系のアイテム、光召術をフル活用したい。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

Chart NO. 94~95 空中回廊ラスカーダ~クレイデル

聖皇ホゼアの使者として現われたイグナーツは、ニコルを人質にとってラルクたちを空中回廊ラスカーダに招いた。ラルクはニコルを助けるため、そしてイマジナル神と会うため、罠と知りつつもラスカーダへ向かう。

エアポートからクレイデルへ

空中回廊ラスカーダ　Chart 94

空中回廊ラスカーダは、ソリトン鍾乳洞の北西付近に姿を現わしており、ブレイブセシル号で接近すれば、中に入ることができる。エアポート(MAP134-01)では神種との会話イベントが発生。ラルクたちが空中回廊を進むために必要な竜玉石が渡される。そしてホゼアと面会するため、北西のエレベータに乗ってクレイデルに向かうことに。

▲ラルクたち現種は、竜玉石がないと空中回廊ラスカーダ内では生きていけないのだ。

ホゼアとの会見、イグナーツとの決戦

クレイデル　Chart 95

空中回廊ラスカーダ内にある、神種の街・クレイデル。まずは目覚めた人々の間(MAP105-01)を探索して、道具屋で買い物などをしよう。道具屋では武具や装飾品も販売されており、装備品の強化を図れる。準備が整ったら、眠る人々の間(MAP105-02)の奥にある星のゆりかごに移動。眠りにつく神種たちに関する会話イベントが発生する。

▲道具屋の目玉商品はHP+1000の装身具・ヘラクレスリング。イグナーツ戦に備えてぜひ購入しておきたい。

アルスと遭遇する

星のゆりかごを見たあと、眠る人々の間に戻るとアルスとの会話イベントが発生。アデールの希望で、アルスたちもホゼアとの対話に訪れたのだった。

▲イマジナル神との対話のために来たというアデール。ラルクは、クレイデル内では共闘することを提案する。

イグナーツの罠によって窮地に

会見の部屋に移動すると、会話イベントが発生。イグナーツの仕掛けた罠によってラルクたちが窮地に陥る。その後、イグナーツ戦が起きる。

▲歌陣の罠にはまり、アルスは窮地に。それを助けるため、アデールは最期の歌召術を使うのだった。

▲その場から逃げたイグナーツを追い、目覚めた人々の間へ。そこでイグナーツとの最後の戦いが発生する。

BOSS

イグナーツ

クレイデル

DATA→P296

イーサの子の力を得たイグナーツとの戦い。この戦いにはゲストとしてアルスが参入する。イグナーツは物理攻撃、光召術の両面にたけた強敵で、とくに石化や病気などの状態異常攻撃を連発するのがやっかいだ。

基本DATA							
LV	56	HP	101509	弱点	—	耐性	火、土

主な技	
技	効果
[illegible]	単体に無属性ダメージ(追加効果:病気/特殊防御破壊)
黒盾	ATK↑/MGC↑/SPD↑/Lv↑
神斬	単体に無属性ダメージ(追加効果:石化/スタン)
狂呪	単体に無属性ダメージ(追加効果:猛毒/麻痺/病気)
—	—

複数の状態異常回復には

これ以後のボス戦では、イグナーツの狂呪(猛毒+病気)のように、複数の状態異常をまとめて受けることが多い。この場合、個別に回復していてはキリがないので、レストオールを使うようにしよう。また、増幅光召術のキュアコンディション(レベル2/水属性)ならHP回復効果もある。キュアコンディションなら、病気中でもHPを回復できることを覚えておこう。

挑発役には状態異常耐性をつける

ボス戦では定番の挑発戦法だが、イグナーツはとにかく状態異常を付加する攻撃が多い。挑発役のキャラクターには、状態異常耐性か、SP消費異常回復、もしくは石化無効、病気無効などのピース、装備を用意すること。

▲石化効果のある神斬を多用する。対象は単体だが、石化するとレストストーンやキュアコンディションが必要に。

黒盾はディスペル!

イグナーツは頻繁に黒盾やオーバーロードを使い、能力を大幅に向上させる。この状態でレベル3~4の増幅光召術や狂呪を放たれると、3000前後のダメージを受けることも珍しくない。黒盾やオーバーロードを使われたら、必ずディスペルでその効果を消し去ること。

▲ATK、MGC、SPD、Lvが向上する黒盾。このあとの攻撃は、ダメージが5割ほどもアップする。

▲範囲攻撃に備えて、各キャラクターを分散配置しよう。これだけでも、被害が大幅に減少する。

MPがあるうちは光召術で攻撃!

イグナーツは物理ダメージ無効、物理リバースを持っている。MPがあるうちは、水、風属性の増幅光召術で攻めよう。ある程度SPが溜まっているようなら、APを20ほどためてエクセルトリニティの煌歌を狙うのがオススメだ。

▲煌歌なら30000前後のダメージを与えられる。条件(→P51)はきびしいが、狙う価値は十分ある。

空中回廊ラスカーダ

アルスを助けるため、アデールはみずからの命を散らした。ラルクとアルスは共闘し、憎むべき存在であるイグナーツを討つ。仇だったイグナーツは、ここについに倒れたのである。さらにラルクはホゼアのもとに向かうが……。

空中回廊の激闘

空中回廊ラスカーダ　Chart 96

ついに憎しみの対象だったイグナーツを討ったラルクたちは、捕らわれのニコルを助けるため、ホゼアのもとに急ぐ。エアポート(MAP134-01)北東のエレベータに乗り、連絡通路(MAP134-02)に移動しよう。空中回廊ラスカーダのモンスターは、これまでのダンジョンに比べてかなり手強くなっている。クレイデルの回復装置を利用して、レベルアップを図りながら少しずつ先に進もう。

▲水属性に弱いモンスターが多い。水属性付加のピースや、リフィアのアクアスパイラルを利用しながら戦うといい。

スイッチでレーザーを切りながら進む

空中回廊ラスカーダの通路には、そこかしこにレーザーが張られている。レーザーは通行不可能で、これは対応するスイッチを入力することで除去可能となる。マップを参考に、各スイッチを探しながら先に進むこと。なお、中央制御室(MAP134-04)やコンコース(MAP135-06)では、多数の強力な武具が入手できる。ホゼアとの戦いに備えて、それらを手に入れつつ進んでいこう。

▲レーザーは触るとパーティ全員が50のダメージを受ける。スイッチ入力まで、あえて近づく必要はない。

ホゼアとの決戦

定理の間(MAP135-07)に到達するとホゼアとの戦いがはじまる。直前のコンコースにはセーブポイントがあるので、そちらでセーブしてから挑もう。

▲ついにホゼアと正面対決。各種の強力な光召術を多用するので、事前に入念な準備を整えてから戦うこと。

白き槍を食い止めるため通信室へ

ホゼアの死と同時に起動した白き槍。それを食い止めるため、通信室前(MAP135-05)に向かう。そして会話後、中央制御室に急ごう。

▲通信室でサージュ、オイゲンが一時的に離脱。ニコルが外に飛び出していったが……。

▲制御室でイベントが発生。ニコルが決死の覚悟で飛空艇に乗り込み、白き槍に特攻をかける。

ホゼア

空中回廊ラスカーダ

DATA➡P297

ホゼアは全属性の光召術による攻撃を得意とする。さらに全属性の耐性も持ち、こちらの光召術はあまり効果がない。光召術への防御と、物理攻撃による攻撃を考えた編成、ピースのセットを行なっておくといいだろう。

基本DATA							
LV	58	HP	123758	弱点	—	耐性	火,水,風,土

主な技	
技	効果
白の波動	単体に光属性ダメージ(追加効果:静寂／ATK↓)
イマジナルの託宣	範囲に無属性ダメージ(追加効果:MGC↓／RES↓／状態変化解除)
—	—
—	—
—	—

RESストック+挑発作戦

範囲攻撃が多いホゼア。挑発役をひとり用意して、ほかのふたりを離れた場所に配置すると受けるダメージを大幅に抑えられる。挑発役の候補としては、やはりHPの高いオイゲンがオススメ。レイハンター(RESストック)を装備して、光召術無効をセットするといい。

▲RESストックを維持すれば、光召術によるダメージは激減。余裕があればリミットブレイクも使おう。

▲挑発役をほかのキャラクターから離しておけば、白の波動やイマジナルの託宣による被害を抑えられる。

物理攻撃メインで攻める

ホゼアは全属性の耐性を持ち、さらに光召術無効も有している。そのため攻撃は、物理攻撃が頼り。攻撃力の高いラルクに、連撃+や必殺の一撃をセットして、ガンガン攻撃を加えていこう。SPとAPがたまっていたら、トリニティアクト、エクセルトリニティを狙おう。

▲攻撃力の高いキャラクターで攻める。オーバードライブやアクセルで、攻撃力を高めておくとなおいい。

▲エクセルトリニティなら20000以上のダメージを与えられる。APを温存して、余裕があるときに狙おう。

レイストーンはつねに破壊

ホゼアの増幅光召術を防ぐため、レイストーンは真っ先に撃破しておこう。リミットブレイクを狙う際にはあえて残しておくのも手だが、発動後は速やかに破壊するように。ログレス・シムマフで、ホゼアを攻撃しながらまとめて壊すのもいい。

▲増幅光召術はRESストックがあっても怖い。レイストーンが復活した際も速やかに破壊すること。

Chart NO. 97~99 クレイデル～結晶化大陸

ホゼアの死と同時に起動した、空中回廊ラスカーダの超兵器·白き槍。地上を滅ぼすほどのその力は、ニコルの特攻によって防がれた。ニコルを失い悲しみに暮れるラルクたちだが、そのとき新たな空中回廊が海中から姿を現わす。

ホゼアの死とクレイデルの混乱

クレイデル Chart 97

ニコルによって白き槍が止められたあと、いったんクレイデルに戻ることに。クレイデルの目覚めた人々の間(MAP105-01)では、神種たちが指導者であったホゼアの死を嘆き、ラルクたちへの怒りを露にしていた。ラルクたちはそれに苛立ちながら、イマジナル神を封印することを決意。再び空中回廊ラスカーダへ向かうことになった。

▲神種たちにとって、ホゼアは良き指導者であった。ラルクたちは、現種を卑しむ、神種たちの傲慢を垣間見る。

イマジナル神の封印

空中回廊ラスカーダ Chart 98

エアポート(MAP134-01)の北東のエレベータを調べると、イマジナル神の封印が可能になる。ここで、リフィアのコード操作によってイマジナル神はついに封印される。しかし、突如珊瑚礁がせり上がり、空中回廊ベルクトが姿を現わす。つぎの目的地は、この空中回廊ベルクト。ラルクたちは、リアル神の居城に乗り込むことになった。

▲中央制御室にて、空中回廊ベルクトの出現を探知する。そして、再び空中回廊ラスカーダの出口を目指す。

結晶化大陸に着陸

結晶化大陸 [illegible]

ワールドマップ中央付近に出現した結晶化大陸。[illegible]レイブセシル号でその近辺まで近づくと、[illegible]トが発生する。その後は、結晶化大陸の[illegible]着陸し、歩いて空中回廊ベルクトに乗り込む[illegible]まずは空中回廊ベルクトに向かうまえに、[illegible]でハイリキッドなどを購入しておくこと。[illegible]ってからはHPやMPの回復は、中にある[illegible]ント(緑)を利用すればOKだ。

▲結晶化大陸に着陸後は、一本道を歩いて空中回廊[illegible]トへ。大陸自体にはモンスターは出現しない。

やり込み要素が大幅解放!

結晶化大陸が浮上すると、ギルドクエストや各地でもらえる武具、アイテムが大幅に増える。ここでいったんストーリーの進行を止め、それらを回ってくるのもいい。とくにこの時期に現われるギルドクエストは、高レベルのジェムや強力な武具、アイテムが入手できる。今後の激戦に備えて、それらでパーティを強化しておこう。

▲とくに注目は、ギルドクエスト「不思議な依頼」で[illegible]の隠れ里に行けるようになること。レストオールを購入[illegible]

Chart No.100 空中回廊ベルクト

アデールを失ったアルスは、世界を結晶化させようと空中回廊ベルクトに向かった。イマジナル神への復讐に燃え、人類をも滅亡させようとするアルス。それを止めるべく、ラルクもまた空中回廊に乗り込んだのであった。

アルスたちとの最後の戦い

空中回廊ベルクト　Chart 100

空中回廊ベルクトでは、複雑なギミックはない。しかし花緑青の路(MAP136-01)でディノス、珊瑚の回廊(MAP136-02)でクライド、定理の間(MAP136-03)でアルスと、3回のボス戦が発生する。

▲ボス戦終了ごとに、一度スタート地点のセーブポイントまで戻って回復するといい。

珊瑚の回廊のナナホシ

珊瑚の回廊の北東部ではネームドモンスターのナナホシが出現する。その出現条件は、花緑青の路での戦闘回数が7回(ディノス戦含む)の状態で、珊瑚の回廊に行くこと。条件を満たしていない場合は、ナナホシの代わりにレイディバードが出現する。

▲ナナホシは銀色、レイディバードはオレンジ色。ナナホシを撃破すれば、カラドボルグが入手できる。

BOSS

ディノス

空中回廊ベルクト

DATA➡P297

毒使いことディノスとの3度目の戦い。各種の光召術に加え、強力な奥義、使徒召喚などを使う。弱点の風属性光召術を用意していこう。

基本DATA							
LV	59	HP	122737	弱点	風	耐性	土

主な技	
技	効果
使徒召喚	エレボスを1体召喚
連撃・三架	単体に無属性ダメージ
冥光・双穿	範囲に光、闇属性ダメージ(追加効果:混乱/猛毒)
昏光の闇	範囲に闇属性ダメージ
—	—

エレボスはテンペストでなぎ払う

ディノスが召喚するエレボスは、弱点が火、風属性。エレボスが現われたら、増幅光召術のテンペスト(風属性/レベル4)で一気に倒そう。

状態異常に備える

ディノスの攻撃は、病気、猛毒、沈黙などの追加効果がある。挑発役にはSP状態異常回復をつけ、レストオールも準備しておく。

▲挑発役はやはりカスターネかグラディウス装備のオイゲンが適任。RESストックで光召術を防ごう。

火、土属性耐性を高めておく

奥義の冥光・双穿をはじめ、ディノスの攻撃は火、土、闇属性が多い。アストラル晶壁や装飾品のオブシディアンで対応する属性耐性を上げる。

BOSS

クライド

空中回廊ベルクト

DATA➡P297

Chart86のクライド戦と基本は同じ。ぼうぎょ無効、必殺の一撃を使った各種物理攻撃は、ダメージが大きい。それぞれの対策を忘れずに。

基本DATA							
LV	60	HP	151576	弱点	—	耐性	水､風

主な技	
技	効果
ハイアクセル	ATK↑／DEF↑／特殊防御
ソニックブレイド	範囲に風属性ダメージ(追加効果:SPD↓)
ヴォルトホーン	範囲に雷属性ダメージ(追加効果:麻痺)
ブレイブラッシュ	範囲に風属性ダメージ
—	—

増幅光召術で攻める!

クライドに対しては、火、土属性の増幅光召術が効きやすい。また、SPとAPがたまったらエクセルトリニティを狙って一度に大ダメージを与えるのもいい。

物理ダメージ無効かDEFストック

クライドのいちばんの怖さは、やはりぼうぎょ無効。挑発役には物理ダメージ無効かDEFストックを持つキャラクターを用意しよう。カ[illegible]ネ装備のオイゲンか、アンリミテッド装備のセルにその役を任せ、さらに挑発役には、リミットブレイクを使っておくといい。パーティはクライドを広く囲むように分散して配置する。また、ハイアクセルやクイックワードを使われたら、速やかにディスペルで解除しておく。

▲ブレイブラッシュは4000~5000前後のダメージがある。物理ダメージ無効かDEFストックで耐えよう。

BOSS

アルス

空中回廊ベルクト

DATA➡P298

高Lvの光召術に加え、大ダメージの物理攻撃を使う。さらにリアルの幻影では、大ダメージに加えて各種の状態異常をも付加してくる。

基本DATA							
LV	61	HP	165691	弱点	—	耐性	—

主な技	
技	効果
マルチスフィア	ATK↑／DEF↑
セルリアンスラム	単体に無属性ダメージ(追加効果:DEF↓／RES↓)
ホーリーブレイド	範囲に光属性ダメージ
リアルの託宣	範囲に無属性ダメージ
リアルの幻影	全体に無属性ダメージ(追加効果:混乱／静寂／麻痺)

挑発役で耐える!

クライド戦同様、挑発役にはDEFストックか物理ダメージ無効を。また、アンチフォースを入れておくと、特殊防御破壊などに備えられる。

分散配置でダメージを減らす

基本的に単体攻撃の多いアルスだが、ホーリーブレイド、ガイアプリズンなど、大ダメージの範囲攻撃も持っている。パーティは必ず分散して配置して、まとめてダメージを受けないようにすること。また、全員にライフフォース(リミットブレイク)を維持できればかなりラクになる。効果は4ターンなので、3ターンおきにその光召術か持久の秘薬で更新するのがオススメ。

▲「嫌な予感がする」ターン以外でも、セルリアンスラムなどで3000~4000前後のダメージを叩き出す。

Chart No. 101~102

元老院～帝都ディアマント

イマジナルとリアルのふたつの神は、ラルクやリフィア、そしてアルスの活躍によって封印される。そして、ラルクの手に9つのログレスが集まったとき、ついに聖地ノワーレへの道が開かれた……。

ソニアに会うため元老院へ

元老院 Chart 101

ホノンを無効化する研究を続けていたソニア。彼女はついにその答えを見つけ出す。元老院研究室(MAP115-02)では、ソニアとの会話イベントが発生。ラルクは、イーサ神にイマジナルの定理でもリアルの定理でもない、第3の選択肢を奏上することを決意する。ソニアは、さらにラルクにだけ、とある事柄を打ち明けるのだが……。

▲元老院研究室にて、ソニアの研究が発表される。彼女は、ついにホノン無効化の方法を見つけ出したのだ。

▲ソニアがラルクに伝えた重大な秘密。ラルクはその話を自分の胸にしまい、帝都ディアマントに向かった。

最後のレベルアップを図ろう

いよいよ聖地ノワーレでの決戦は近い。聖地のモンスターはレベルがかなり高く、苦戦は必至。そこで、オススメしたいのがレゾルベント大氷壁でのレベルアップ。遺跡中腹(MAP131-03)の北東部には、レベル60を超えるモンスターが出現する。ここでレベルを60前後まで上げて聖地に挑むと、攻略がかなりラクになるぞ。

帝都ディアマントでの最後の休憩

帝都ディアマント Chart 102

聖地ノワーレでの決戦のまえに、一度帝都ディアマントに戻ることになったラルクたち。それはラルクにとって、ソニアに伝えられた秘密に対する重大な決断への覚悟を決めるためでもあった。

帝都ディアマントでは、上層地区(MAP093-05)のザムエル武芸塾離れに行くと会話イベントが発生。メンバーは一時的に全員離脱する。今後のためにもみんなの話をじっくり聞こう。

▲エレナとの会話も発生。その母の言葉に勇気づけられたラルクは、仲間たちを捜して外に出ることに。

仲間たちの決意

港湾地区(MAP092-03)の展望台にいるリフィアと話すと、いよいよ聖地ノワーレへ出発することになる。ちなみに、パーティが解散した際、ほかのキャラクターたちは以下の場所にいる。

- セシル：上層地区、ザムエル武芸塾の南
- オイゲン：上層地区、南のリフトの前
- サージュ：噴水広場、噴水の前
- レスリー：港湾地区、船着場の入口

▲リフィアがラルクに自分の想いを伝える。このあとパーティは再集合。聖地ノワーレへと向かう。

Chart NO. 103 聖地ノワーレ

イーサ神は、ラルクの選択を拒否した。すべてを救う定理を選んだラルクだったが、イーサ神はそれを人の身勝手だと断じる。もはや残された手段は、神そのものを破壊することのみ。ここに最後の戦いが幕を開けたのだった。

神の領域への侵攻

聖地ノワーレ　Chart 103

聖地ノワーレは結晶化大陸の上空に存在する。ブレイブセシル号で接近すれば、いよいよ聖地ノワーレへの侵入が可能になる。聖地ノワーレは、全11エリアで構成された巨大なダンジョン。長丁場となるのは必至なので、回復アイテムは大量に用意していきたい。とくにリューズ戦、イーサ神戦では状態変化に苦しめられる。コビンの隠れ里でレストオールを購入してから挑むのがオススメだ。

▲ダンジョン内のモンスターはレベル57前後。イーサ神に挑むには、レベル60程度は欲しい。

リューズとの最初の戦い

聖地ノワーレに入ると、端緒の回廊(MAP137-01)でリューズとの戦いが発生する。この戦いは負けてもゲームオーバーにならず、勝っても何もない。選択の間(MAP139-11)での予行演習と考えて、むだにアイテムを使わないように。バトル後、リューズの力によってパーティはバラバラにされ、ラルクはひとりで混沌の回廊(MAP137-02)へと飛ばされる。そして、しばらくはラルクひとりでの戦いとなる。

▲最初のリューズ戦ではログレスが使用不可。負けても問題ないので、いろいろと試してみよう。

各エリアで仲間たちと合流する

混沌の回廊に飛ばされたあとは、各エリア[illegible]ながら仲間と順次合流していく。混沌の回廊[illegible]ア、困惑の回廊(MAP137-04)でセシル、[illegible]回廊(MAP138-06)でオイゲン、信義の空間(MAP138-07)でレスリー、系譜の空間(MAP13[illegible])でサージュがそれぞれ参戦。パーティの数が[illegible]度そろうまでは、モンスターとの戦いは極力[illegible]うがいい。また、途中イベントによってログレスが[illegible]われていくが、あとですべて復帰する。

▲混沌の回廊ではダオと、疑念の回廊ではカロン[illegible]ト戦闘が発生。エクセルアクトで一気に撃破しよう。

選択の間でリューズ／イーサ神と戦う

回帰と永遠の三叉路(MAP139-10)では、アルルとのイベント会話が発生。ログレスがすべてラルクの手に戻る。このあと、選択の間(MAP139-11)に進めば、いよいよ最後の戦い。リューズとイーサ神との連戦となる。そのまえに、一度回帰と永遠の三叉路から端緒の回廊に戻り、宝箱の回収や回復アイテムの補充を行なっておこう。また、セーブポイント(緑)での回復もお忘れなく。

▲アルルとの会話では、アルルと契約しているか否かで、わずかながら会話の内容が変化する。

リューズ

増幅ノワーレ

DATA➡P299

増幅の回廊と選択の間で、2回戦うことになるリューズ。基本的な強さは同じだが、特殊攻撃やデームフォースに若干差がある。また、1回目のリューズは、ラルクが未契約の場合のみ、クド[illegible]メやマシュガルも使用する。

基本DATA							
LV	64	HP	140783	弱点	—	耐性	—

主な技	
技	効果
[illegible]	範囲に光属性ダメージ(追加効果:静寂/RES↓)
[illegible]	光召無効
[illegible]	全体に雷属性ダメージ
[illegible]	全体に氷属性ダメージ
[illegible]	全体に無属性ダメージ(追加効果:ATK↓/MGC↓)

増幅光召術、エクセルトリニティで攻撃

リューズは耐性を持たないので、増幅光召術で大ダメージを与えやすい。配置されているレイストーンの属性にあわせて、ヴォルカニックビートやウェイブスフィアなどで攻撃していこう。HPとAPがたまったら、エクセルトリニティで一気に大ダメージを与えたい。

▲レベル4の増幅光召術なら、10000~20000ほどのダメージを与える。MPが減ったらMPチャージだ。

▲SP、APを最大限使った煌歌なら60000近いダメージが出ることも。チャンスになったら狙うといい。

挑発役には光召術無効かRESストックを

光召術を連発してくるリューズ。挑発役のキャラクターは、ほかのキャラクターから離れた場所に配置し、事前に光召術無効やRESストックのピースをセットしておこう。さらにライフフォース(光召術無効の場合は持久の秘薬)の効果も維持する。リューズの増幅光召術は3000~4000前後のダメージを叩き出すことも珍しくないので、大ダメージを受けたらリザレクトフルやキュアコンディションで回復することも忘れずに。また、「嫌な予感がする」ターンにはイーサの託宣が来る可能性が大きい。パーティ全員が防御するとともに、次ターンではリセットオールで能力低下を解除すること。

▲イーサの託宣は、全員に3500前後のダメージ。分散しても範囲から逃れられないので、必ず防御する。

バトル終了後、アルスが参戦!

2戦目のリューズを撃破すると、イーサ神との連戦になる。HPとMPの状態は引き継ぐ(状態は引き継がない)ので、リューズ撃破直前には、HPやMPの回復を行なっておくこと。このとき、スペシャリティやエリクシアを使って回復してもいい。バトル後はイベントが発生。リューズはイーサ神へと姿を変え、さらに、アルスがラルクの救援に現われる。

▲イーサ神としての真の姿になったリューズ。助けに現われたアルスは、そのままパーティにゲスト参入する。

BOSS

イーサ神

聖地ノワーレ

DATA➡P300

最後のボスであるイーサ神。リューズを全体的にパワーアップさせたような敵で、状態異常系の追加効果がより激しくなっている。HP回復はもちろんのこと、レストオールでの状態異常回復もこまめに行なうことが重要だ。

基本DATA							
LV	68	HP	181117	弱点	—	耐性	火.水.風.土

主な技	
技	効果
破滅の呪縛	単体に闇属性ダメージ(追加効果:混乱/猛毒/病気/状態変化解除)
秩序の杖	範囲に光属性ダメージ(追加効果:麻痺)
光の裁き	範囲に光属性ダメージ(追加効果:静寂/足止め)
イーサの導き	全体に無属性ダメージ(追加効果:DEF↓/RES↓)
—	—

3方向への分散を維持する

バトルがはじまったら、まずはパーティを分散。リューズの正面、右方向、左方向へと散らそう。その際、挑発役は左右両端どちらかに配置。範囲攻撃をまとめて受けないようにする。挑発役は、リューズ戦同様、挑発しつつRESストックやDEFストックで防御を固めること。ライフフォースによる最大HPアップは破滅の呪縛で解除されがちだが、なるべく維持しよう。

「嫌な予感がする」ターンの一撃

定番の「嫌な予感がする」ターンでは、光の裁き、イーサの導きなどが放たれる。いずれも大ダメージ+複数の状態異常付加の攻撃だ。全員防御はもちろんだが、ウォールやフォースシールドでダメージを無効化する工夫をしておこう。

▲「嫌な予感がする」ターンでは、物理無効がかなり効果アリ。ただし、状態異常は付加される。

破滅の呪縛後は、状態回復に専念

破滅の呪縛は、2000前後のダメージに加えディスペル同様の効果もある。これは物理無効でダメージだけは防げるが、解除効果と状態異常付加は止められない。被害を受けたキャラクターは、状態異常回復に専念しよう。

▲混乱、病気、猛毒などの追加効果が発生。キュアコンディションでまとめて回復しよう。

エクセルトリニティで攻撃!

イーサ神戦は、前述のあらゆる手段でダメージを抑えて好機を待つ。全員のHP2000以上を維持して、SPとAPがたまったらエクセルトリニティで攻撃しよう。イーサ神は全属性の耐性を持つが、増幅光召術なら10000~20000のダメージを与えられるので活用したい。

▲やはり切り札はエクセルトリニティ。消費SPは多いが、40000~50000のダメージを与えられる。

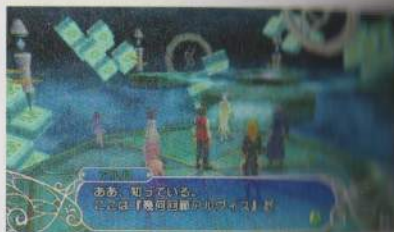
▲増幅光召術なら10000~20000ほどのダメージ。最終戦なので、MPチャージで惜しまずMP回復を!

SUB EVENT
サブイベント

サブイベント概要

ゲーム本編からは独立しており、進行にはとくに影響しないが、プレイすればゲームがより楽しくなる、そんなサブイベントの数々を解説していく。

ゲームを遊びつくすためのやり込み要素

サブイベントは、ゲームプレイ中に遊ぶことができる、お楽しみ要素である。この部分をプレイしなくてもゲームクリアは可能だが、プレイすれば多額のRico、通常では入手できない武器や防具、さらにはレアアイテムを入手することができる。これによって、ゲームクリアの手助けになるほか、ゲームの世界観をより深く知ることもできるのだ。サブイベントはゲームの序盤からプレイできるものから、クリア後でないとプレイできないものまで用意されている。すべてのサブイベントが制覇できるよう、これからの解説をよく読んでゲームを隅々まで楽しんでほしい。

ゲームクリア後に出現する要素もある。ゲームにはお楽しみ要素が満載されているのだ。

幾何回廊アルヴィス

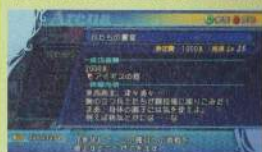
ゲームクリア後に出現するダンジョン。5層構造の階層が5つある全25階層のダンジョンで、5体のボスが出現する。ゲーム本編に出現したボス以上に手強いので、十分にレベルを上げて挑戦しよう。

詳しい解説はP227へ

闘技場

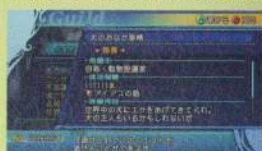
首都カルブンクルスにある闘技場でプレイ可能。ゲーム本編に登場したモンスターなどを相手に、決まったルールと限定されたアイテムのみを使って戦う。勝てばRicoとレアアイテムが入手できる。

詳しい解説はP238へ

カジノ

首都カルブンクルスにあるカジノでプレイ可能。購入したコインを賭けて、4つのゲームがプレイできる。ゲームで増やしたコインは、カジノにしか置いていないアイテムなどと交換可能。

詳しい解説はP244へ

ギルド

世界各地にあるギルドに寄せられた多数のクエストから選択して契約し、達成するとさまざまな報酬を受け取れる。依頼内容は荷物運びやモンスターの討伐など、さまざまなものがある。

詳しい解説はP246へ

幾何回廊アルヴィス

本編クリア後に出現するダンジョンで、出現するモンスターたちは、いままで以上に手強い。ダンジョン内にはレアアイテムも眠っているので挑戦しよう。

クリア後に出現する全25階層の難関ダンジョン

本編をクリアしたデータでゲームを始めたら、トバジ[illegible]の西の小島にある朔月の宿に行ってみよう。クリアまでにはなかった転移陣が出現していることに気がつくはず。その転移陣こそ、隠しダンジョンである幾何回廊アルヴィスの入口だ。

幾何回廊アルヴィスは、5層に分かれた階層が5つ用意された、全25階層のダンジョンである。構造自体は複雑ではないものの、1回入ったら各階層の最後にいるボスを倒すまでは戻れない。全滅したらセーブしたところまで戻されてしまうので、回復アイテムの用意などしっかり準備をしてから挑戦すること。

その階層を1回クリアすればボスはいなくなるものの、階層自体には何回でも挑戦することができる。

いままで出会ったモンスターの強化版が出現

各階層の最後に待ち受けるボスはもちろん、その道中にもさまざまなモンスターが出現する。見た目はいままで出会ったモンスターと同じだが、はるかに強いので決して油断しないようにすること。なお、各階層に出現するモンスターの系統は決まっており、彷徨する記憶には植物系、反復する記憶には水棲生物系、希望する記憶には魔法生物系、混濁する記憶には魔獣系、そして終焉の記憶には竜系のモンスターが出現する。有利に戦うため、その階層に出現するモンスターに合わせて武器や防具、耐性の強化など、しっかり準備してから挑戦するといいだろう。

見た目が同じでも強さは段違い。アナライザーなどでモンスターのステータスを確認してから対応を考えよう。

各階層で協力してくれるゲストキャラクター

各階層では、いままで登場したキャラクターがゲストとして仲間になる。ゲストなので自分で操作することはできないが、強敵ぞろいのダンジョンでは心強い助けになることは間違いない。どの階層に誰が登場するかは以下を参照してほしい。

各階層のゲストキャラ

階層	ゲスト
彷徨する記憶	ディノス
反復する記憶	ディノス
希望する記憶	アデール
混濁する記憶	ニコル
終焉の記憶	なし

ゲストのレベルは、パーティ6人のレベルの平均となる。極端に弱くはないので安心して戦うことが可能だ。

幾何回廊アルヴィス

彷徨する記憶

構成的にも複雑ではなく、ゲームクリア直後のレベルでも、それほど苦労しない階層だ。出現するのは植物系のモンスターなので、火属性の光召術をメインに戦うといいだろう。

第1層

第2層へ

朔月の宿から

第2層

第3層へ

宝箱（運命の四葉）

第1層から

第3層

宝箱（リコタロット）

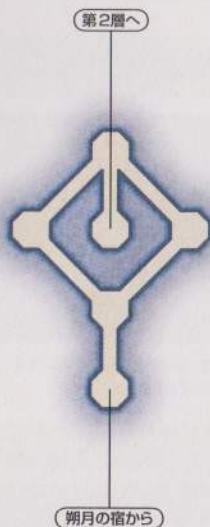
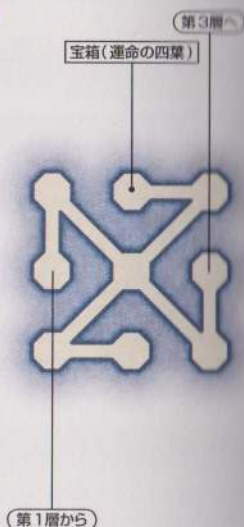
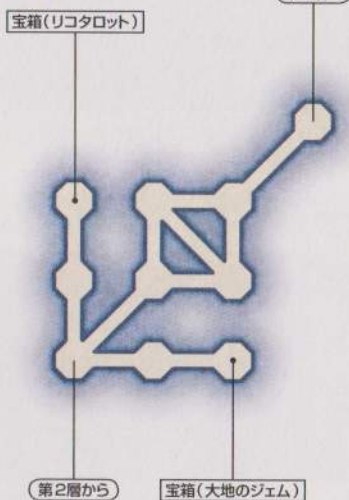
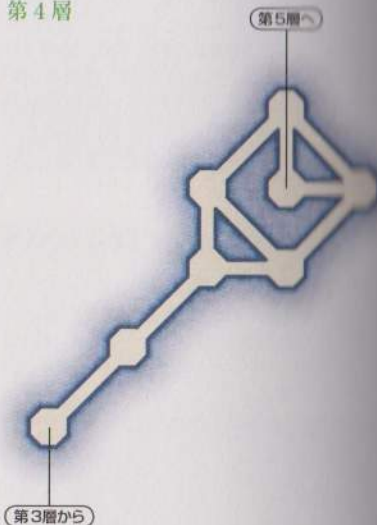
第4層へ

第2層から

宝箱（大地のジェム）

第4層

第5層へ

第3層から

反復する記憶　第1層へ（ボス撃破後に出現）

宝箱（サードアイ）

宝箱（キス・オブ・デス）

BOSS【バエル】

第4層から

朔月の宙へ（ボス撃破後に出現）

出現モンスター

名称	掲載ページ
P-00	→P270
P-01	→P270
P-02	→P270
バエル	→P303

BOSS バエル

まず準備として、敵が使う水、土属性の光召術を減らすため、両属性の耐性をできるだけ上げておく。余裕があれば、静寂や足止めへの対策もしておく。バエルへの攻撃は、背中の花の色によって変えていこう。具体的には、花の色が青っぽいときは光召術で、黄色っぽいときは物理攻撃で対応する。花の色はハジマリノトキ、オワリノトキで変わるので、変わったタイミングを見逃さないように。あとは弱点である火属性の光召術、または物理攻撃で戦えば問題なく倒せるだろう。

背中の花の色を確認して攻撃方法を変える

バエルの弱点は火属性。花の色が青っぽいときには、火属性の強力な光召術で大ダメージを与えていこう。

ホウサクノタネには静寂付加の効果があるので、レストサイレンなどのアイテムを多めに準備する。

幾何回廊アルウィス

反復する記憶

水棲生物系のモンスターが相手となるので、水属性の耐性を上げておくこと。また、猛毒を付加されることが多いので、レストポイズンなどのアイテムを多めに用意しておくといい。

第1層

第2層へ

彷復する記憶　第5層から

第2層

宝箱（グングニル）

第3層へ

第1層から

宝箱（持久の葉）

第3層

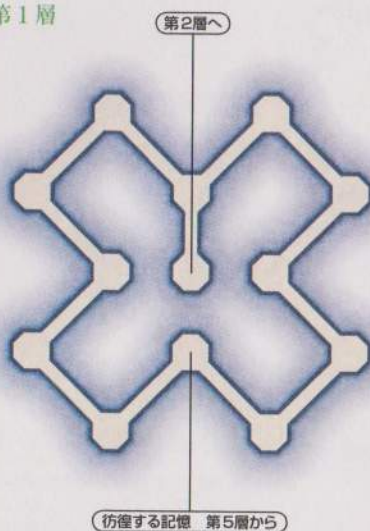
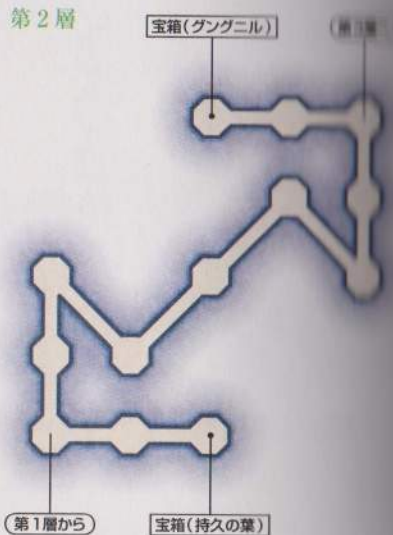
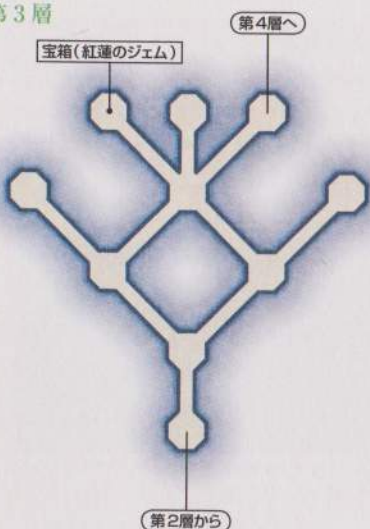
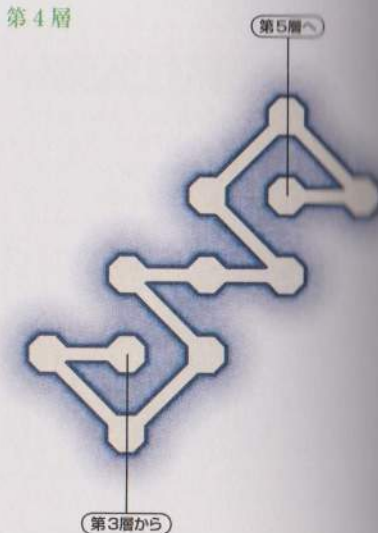
第4層へ

宝箱（紅蓮のジェム）

第2層から

第4層

第5層へ

第3層から

（希望する記憶　第1層へ（ボス撃破後に出現））

宝箱（クルタナ）

宝箱（ファティマの手）

BOSS【レヴィアタン】

（第4層から）

（朔月の宿へ（ボス撃破後に出現））

宝箱（蒼のドレス）

出現モンスター	
名称	掲載ページ
A-00	→P263
A-01	→P264
A-02	→P264
A-03	→P264
レヴィアタン	→P303

BOSS レヴィアタン

水属性の光召術を多用してくるので水属性と、できれば風属性の耐性も上げておこう。また、主力となるキャラクターの武器にアンチフォースやぼうぎょ無効を準備しておくといい。

まずは、できるだけ3人の位置を離して、範囲

アシッドパーツを受けたらアイテムで解除を。そのままにしておくと思わぬ大ダメージを受けてしまう。

水属性の耐性を上げて挑めば問題なし

攻撃をまともに受けないようにしておく。あとは火属性の光召術と物理攻撃を適度に使い分け、こまめに回復しながら戦えば問題ない。相手がフラッシュライドを使ったら、すぐにディスペルで解除して、受けるダメージを小さくするように。

オートガードを頻発する。アンチフォースなどの対策をしておかないと、なかなかダメージを与えられない。

幾何回廊アルヴィス

希望する記憶

ここではアデールがゲストとして仲間になってくれる。強力なエクセルアクトや光召術を思い切り使えるように、こまめにSPやMPを回復してあげよう。

第1層

第2層へ

宝箱（迅速の葉）

反復する記憶　第5層から

第2層

第3層へ

第1層から

第3層

第4層へ

第2層から

第4層

宝箱（抵抗の葉）

第3層から

宝箱（波濤の

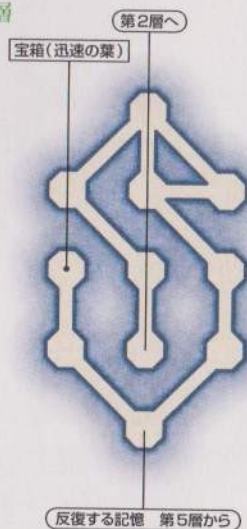
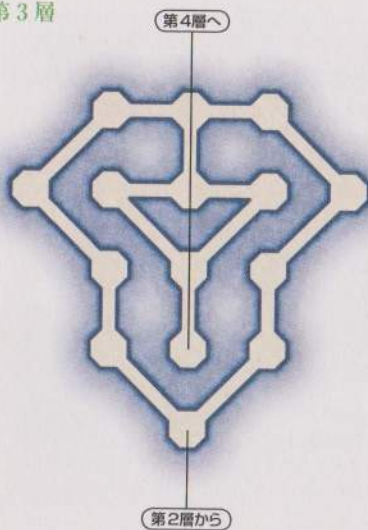
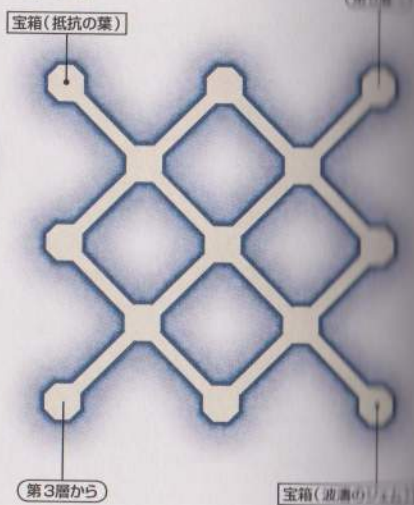
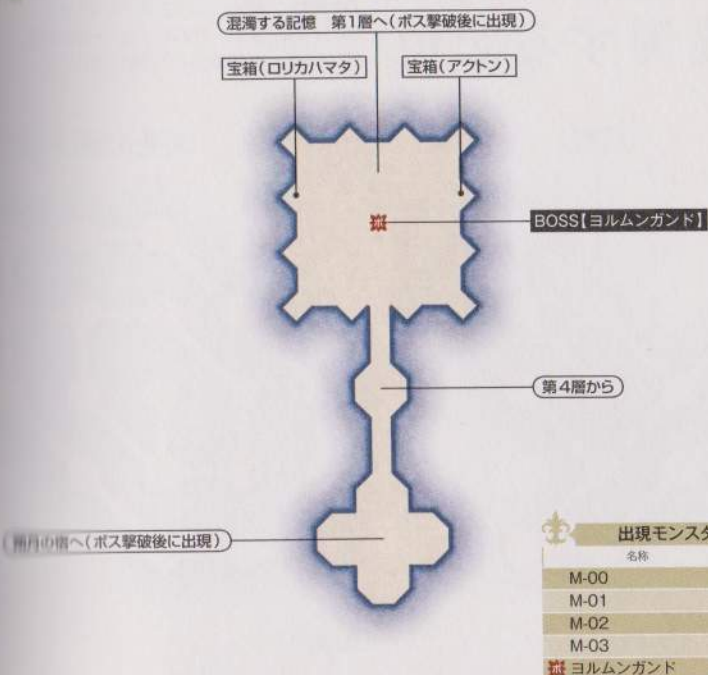
混濁する記憶　第1層へ（ボス撃破後に出現）

宝箱（ロリカハマタ）

宝箱（アクトン）

BOSS【ヨルムンガンド】

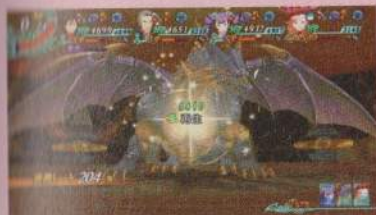
第4層から

朔月の街へ（ボス撃破後に出現）

出現モンスター	
名称	掲載ページ
M-00	→P284
M-01	→P284
M-02	→P284
M-03	→P284
ヨルムンガンド	→P304

BOSS ヨルムンガンド

頻繁な能力アップはディスペルで解除

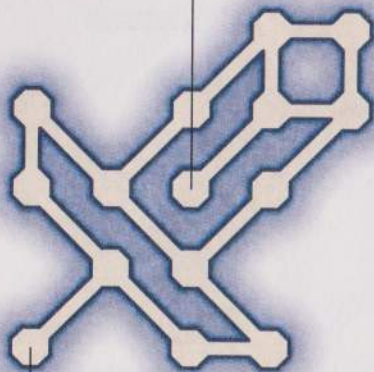
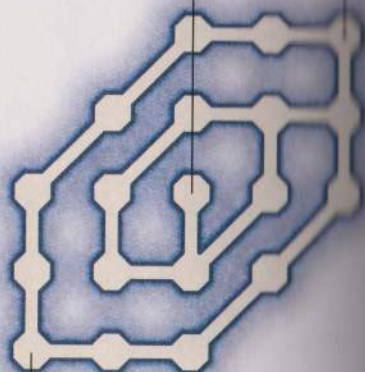
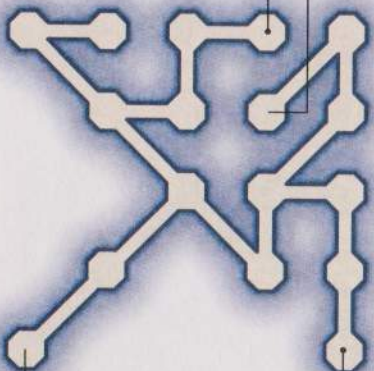
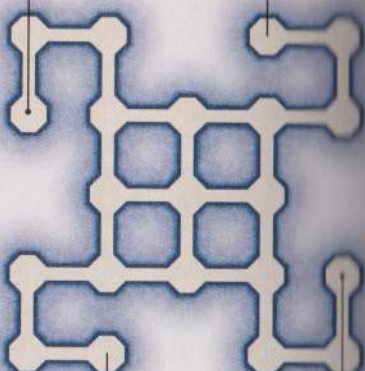
耐性は火、風、土属性を上げておくと便利だ。クリティカル防止にはアンチフォースで対応。また、状態異常耐性のピース、防具や、防止効果のある装身具を準備しておくといい。

とにかく全体攻撃が多いので、こまめに回復しながら戦おう。状態異常もすぐに回復すること。ベルセルクを使われたらすぐにディスペルで解除するのを忘れずに。ただし、パーティメンバーにも同じ効果が付加されるので、そのままATKとMGCアップの恩恵を生かすのもいいだろう。

ホーリーブレスはHP回復とともに再生も付加される。かなりやっかいなので、これもディスペルで解除を。

ラグナロクの破壊力は非常に高い。必ずガードするとともに、いつもHPに余裕を持たせておくこと。

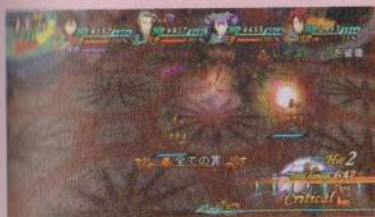
幾何回廊アルヴィス

混濁する記憶

ATKやDEFの高い魔獣系モンスターが出現する階層だ。なるべくATKが高いキャラクターをパーティに入れ、どのモンスターにも効果的な水属性の光召術メインで戦うといい。

出現モンスター	
名称	掲載ページ
B-00	→P275
B-01	→P275
B-02	→P275
B-03	→P276
アバドン	→P304

BOSS アバドン

耐性は火と土属性を上げる。アバドンは物理ダメージ無効を発動するので、物理攻撃担当のキャラクターにはアンチフォースは必須。加えてフォースアップを装備すると楽になるだろう。

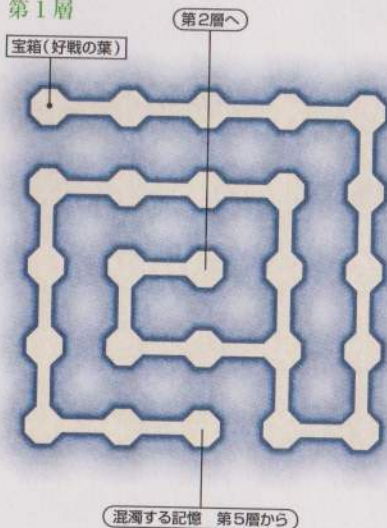
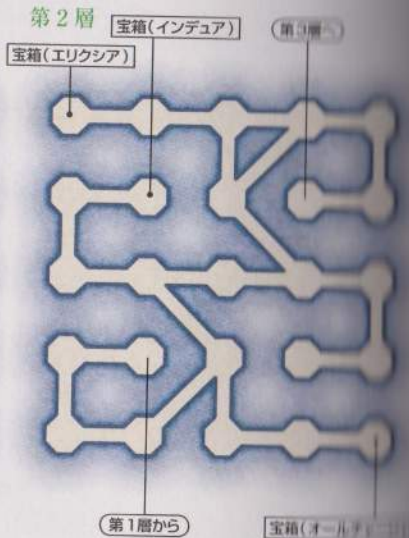
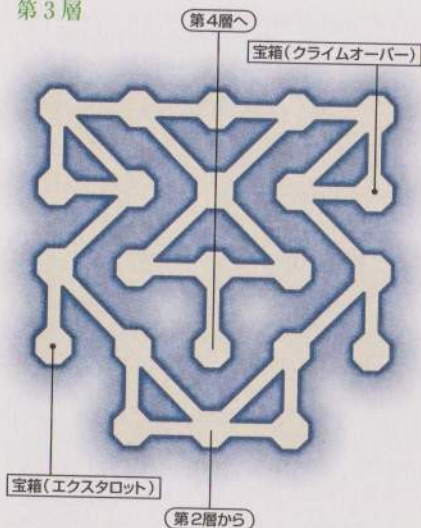
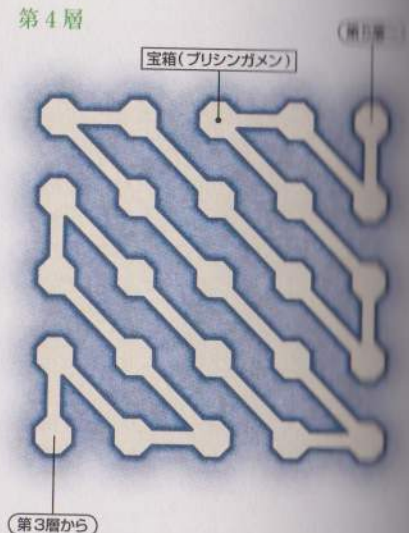
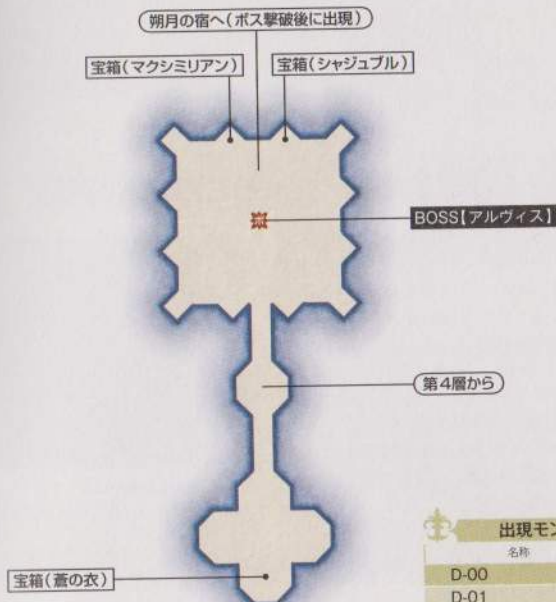
最初のターンは全ての罪を使ってくるので必ず防御。そのあとは3人の距離を離し、弱点である水、風属性の光召術をメインに使いながらダメージを与えていこう。物理ダメージ無効の対策をしたキャラクターがいるなら物理攻撃も使い、スキを見てエクセルトリニティなどの攻撃を当てるといい。

水、風属性の攻撃で倒そう

全ての罪の効果範囲はかなり広い。戦闘まえのキャラクターのセリフなどで使う気配を感じたら必ず防御しよう。

物理ダメージ無効があるので、弱点属性の光召術や、増幅光召術で効果的にダメージを与えていこう。

幾何回廊アルヴィス

終焉の記憶

最後の階層には竜系モンスターが出現。いままで以上に手強いだけでなく、ゲストも存在しない。最後に待つボスも非常に強いので、万全の態勢を整えてから挑戦しよう。

出現モンスター	
名称	掲載ページ
D-00	→P280
D-01	→P280
D-02	→P280
D-03	→P280
アルヴィス	→P304

BOSS アルヴィス

アームフォースはアンチフォースにフォースアップ、クリティカル防止、光召術無効、物理ダメージ無効などを装備。耐性は火と土属性は優先して上げておこう。アルヴィスはHPが減るたびに全部で13種類の咆哮を放ってくるが、HPが15000を

13種類の咆哮をくり出す強敵

切ると放つ俯瞰の咆哮は、10万近くHPを回復してしまう。その後はオートガードなどやっかいなアームフォースを連発するので、HPを15000近くまで削ったら、エクセルトリニティなどで連続で攻撃し、俯瞰の咆哮を放つまえに倒してしまいたい。

13種類の咆哮は、HPが一定以下になるたびに放ってくる。咆哮による能力変化はディスペルで解除。

ライフフォースの効果を打ち消すバーストショットは超強力。耐えられるだけのHPは維持しておこう。

闘技場

闘技場では限定された条件で決まった相手と戦うことになる。強敵ぞろいだが、勝てばレアアイテムも入手できるので、積極的に挑戦してみよう。

戦略と戦術を駆使して強敵に挑戦

闘技場にはChart30以降、首都カルブンクルスに行けばいつでも挑戦できる。一定の参加費を払って参加し、競技に勝てばレアアイテムと賞金が入手できるが、負ければ参加費は没収となる。闘技場での対戦相手は、いままで戦ったモンスターなどがメインだが、各競技での戦闘は1戦だけではなく、何戦も連続で戦うことになるので、回復のタイミングを考えるなど、通常の戦闘以上に細かな戦略や戦術が必要になってくることが特徴だ。なお、最初は「兵たちの饗宴」にしか挑戦できないが、クリアすることで挑戦できる競技がひとつずつ増えていくので、ドンドン挑戦していこう。

いちどクリアした競技にも、何回でも挑戦できる。ただし、勝っても賞金がもらえるだけでレアアイテムは入手できない

限られたアイテムと指定されたルールで対戦

闘技場での戦闘には、通常の戦闘にはないふたつの特徴がある。ひとつは、闘技場ペナルティと呼ばれる独自のルール。これは、戦闘の進行とともに自動的に猛毒やステータスダウンが付加されるというもの。これらのペナルティを受けつつ、つぎつぎに出現する対戦相手に対応しなければならないのだ。もうひとつはアイテムの使用制限。戦闘中に使用できるアイテムは、お店で買うなど自分が用意したものではなく、闘技場用に用意されたもののみ。アイテムの数は限られているので、どんなタイミングで、どのアイテムを使用するかが闘技場での戦闘のポイントとなる。

回復アイテムもわずかしかない。足りない分は光召術で補うなど、ちょっとした工夫が必要となる。

挑戦種目一覧

名称	参加費	推奨Lv.	成功報酬		備考
兵たちの饗宴	1000Rico	25	2000Rico	アイギスの盾	数ターンおきに状態異常「病気」追加
冥界からの使者	2000Rico	30	3000Rico	猫の手	数ターンおきに状態異常「麻痺」追加
アブない動物園	3500Rico	35	5000Rico	ディテクティブ	数ターンおきに状態異常「猛毒」追加
兵たちの夢のあと	5000Rico	50	7500Rico	疾風のジェム	数ターンおきに各種能力ダウン追加
アウトロー・アーミー	7500Rico	55	12500Rico	エクスマキナ	光召術の使用禁止
未知との遭遇	12500Rico	60	20000Rico	ミセリコルデ	作戦、たたかう禁止
昨日の友は……	50000Rico	65	75000Rico	トリニティ	クリア後に出現
閃光の輪舞曲	75000Rico	75	125000Rico	シャインロッド	幾何回廊アルヴィスクリア後に出現

兵たちの饗宴

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
1000R	25	2000R	アイギスの盾

病気に注意しながら戦えば問題なし

帝国兵など人間系が登場する。物理攻撃主体で攻撃してくるので、蓄積されるダメージに注意しつつ戦うこと。あらかじめDEFを上げるほか、HPが上昇する装身具などを装備するといい。注意しておきたいのが女教団衛兵。突撃陣形で自分にATK&DEFアップを付加してしまうため、出現したら優先して倒してしまいたい。闘技場ペナルティの病気は、随時治療していけばとくに問題ない。

帝国兵のカマイタチは攻撃範囲が広いので、3人の位置はできるだけ離しておくといい。

対戦相手	
共和国兵	→P259
教団衛兵	→P258
女教団衛兵	→P258
帝国兵	→P256
女帝国兵	→P257

登場する順番
❶ 共和国兵×2
❷ 教団衛兵×2、女教団衛兵×1
❸ 帝国兵×2、女帝国兵×1
❹ 女帝国兵×2、女教団衛兵×2
❺ 帝国兵×1、教団衛兵×2、共和国兵×1

冥界からの使者

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
2000R	30	3000R	猫の手

火、風属性の光召術を中心に戦おう

やっかいな不死系が続々と出現する。敵は氷属性の光召術を使ってくることが多いので、水や土属性の耐性を上げておくと有利に戦える。物理攻撃メインでも対等以上に戦えるが、不死系は火や風属性が弱点なので、火や風属性の光召術で、より効果的にダメージを与えたいところだ。とくに風属性の光召術には範囲攻撃が多いので、うまく使えばまとめてダメージを与えられる。

対戦相手を確実に倒せるだけのAPが確保されていれば、麻痺の治療は後回しでもOK。

対戦相手	
ボーンナイト	→P271
スレイヴワイト	→P272
ボギー	→P271
リッチ	→P252
ビスクドール	→P270
バンシー	→P271

登場する順番
❶ ボーンナイト×3
❷ スレイヴワイト×3
❸ ボギー×1、リッチ×2
❹ ビスクドール×1、リッチ×2
❺ リッチ×3
❻ バンシー×4

アブない動物園

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
3500R	35	5000R	ディテクティ

猛毒によるHP減少に注意

昆虫系や魔獣系など、さまざまな動物が多く出現するため、かなり長い戦いになる。この競技でいちばん注意したいのが、闘技場ペナルティの猛毒。そのまま放っておくとかなりのHPを奪われてしまうので、できるだけ受けたターンに治療しておくこと。ただし、用意されているレストポイズンでは足りなくなるので、光召術キュアステータスを使える回復要員を入れておこう。

闘技場で用意されているレストポイズンは5個のみなので、できるだけ光召術で治療できるようにしておくこと。

対戦相手			
クリムゾンサイズ	→ P277	スノウバルチャー	→ P265
リュコス	→ P273	フレイムフロッグ	→ P263
フォレストビーク	→ P266	デザートフロッグ	→ P263
フォレストチック	→ P266	ジゴクチョウ	→ P265
グラップルキャット	→ P274	キャットフィッシュ	→ P263
ケットシー	→ P274	デザートフィッシュ	→ P262
スノウフロッグ	→ P263	サミアッド	→ P275
イヴェール	→ P267		

登場する順番
❶ クリムゾンサイズ×1、リュコス×2
❷ フォレストビーク×1、フォレストチック×2
❸ グラップルキャット×2、ケットシー×1
❹ スノウフロッグ×1、イヴェール×1、スノウバルチャー×1
❺ フレイムフロッグ×1、デザートフロッグ×1
❻ ジゴクチョウ×3
❼ キャットフィッシュ×1、デザートフィッシュ×1
❽ サミアッド×3

兵たちの夢のあと

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
5000R	50	7500R	疾風のジェム

能力ダウンのペナルティは早めに対応

1戦目の「兵たちの饗宴」に引き続き、人間系の兵隊たちが登場するが、帝国近衛兵など上位の兵が登場するので油断は禁物だ。今回は必殺の一撃、ぼうぎょ無効、オートガードなど、いやなアームフォースを発動してくるので、アンチフォースやぼうぎょ無効などを装備しておくといい。また、闘技場ペナルティの各種能力ダウンは、早めに治療して敵に通常のダメージを与えられるようにすること。

五月雨突きや疾駆けなど、物理攻撃系の技が多いので、DEFやHPの強化をしておくといい。

対戦相手	
帝国近衛兵	→ P256
女帝国近衛兵	→ P258
共和国兵長	→ P259
教団神兵	→ P258
女教団神兵	→ P259

登場する順番
❶ 女帝国近衛兵×1、帝国近衛兵×2
❷ 共和国兵長×3
❸ 教団神兵×2、女教団神兵×1
❹ 帝国近衛兵×1、共和国兵長×1、教団神兵×2
❺ 帝国近衛兵×1、教団神兵×3

アウトロー・アーミー

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
7500R	55	12500R	エクスマキナ

できるだけATKを上げて挑戦しよう

闘技場ペナルティは光召術の使用禁止。つまり、物理攻撃のみで戦うことになる。そのため、ATK上昇などで攻撃力を強化しておきたい。また、必殺の一撃や連撃などを装備するのも、総合的な攻撃力を高めるのに効果的だ。回復アイテムが少ないので、ダメージに耐えられるようにHPとDEFの強化も忘れずに。なお、相手は光召術を使ってくるので注意しておくこと。

ログレスやエクセルアクトは普通に使えるので、SP取得アップなどを装備しておくのも有効。

対戦相手	
バーグラー	→P260
セプテム	→P260
サウロイドグリーン	→P279
デュオ	→P259
ニヒル	→P260
トレース	→P259

登場する順番
❶ バーグラー×3
❷ セプテム×3
❸ サウロイドグリーン×2
❹ デュオ×3
❺ バーグラー×1、サウロイドグリーン×1、セプテム×1、デュオ×1
❻ ニヒル×2、トレース×2

未知との遭遇

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
12500R	60	20000R	ミセリコルデ

水、風属性の光召術で一網打尽に

この競技の闘技場ペナルティは"たたかう"と"作戦"の使用禁止。つまり、今度は光召術のみで戦えということだ。そのため、MGC上昇や単独光召増幅、光召の極みなどを装備して挑もう。また、相手となるその他系はSPDが高めなので、光召待機短縮を装備するのもいい。「アウトロー・アーミー」と同じく、ログレスとエクセルアクトは普通に使えるので、ピンチのときなどに使っていこう。

その他系は水と風属性が弱点。範囲攻撃が多い風属性の光召術を使えば、まとめてダメージを与えられる。

対戦相手	
イマジナルセイバー	→P285
ラスカーダセイバー	→P285
リアルセイバー	→P285
ベルクトセイバー	→P285
ラスカーダシステム	→P284
ベルクトシステム	→P285

登場する順番
❶ イマジナルセイバー×3
❷ ラスカーダセイバー×3
❸ イマジナルセイバー×1、ラスカーダセイバー×1、ラスカーダシステム×1
❹ リアルセイバー×3
❺ ベルクトセイバー×3
❻ ベルクトシステム×1、ベルクトセイバー×1、リアルセイバー×1
❼ ベルクトシステム×1、ラスカーダシステム×1
❽ ベルクトシステム×2、ラスカーダシステム×1

昨日の友は……

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
50000R	65	75000R	トリニティ

パーティメンバー以外の3人が対戦相手に

競技参加時点でパーティに入っていない3人が相手となる。どのキャラクターが相手になるかで対策は異なってくるが、アンチフォースやオートガード、物理リバースや光召リバース、クリティカル無効、物理ダメージ無効などは、誰が相手でも便利に使えるアームフォースなので、参加するキャラクターに装備しておきたいところだ。そのほか、HPやATK、DEF、MGCなどを、装備品や装身具でできるだけ強化するのも忘れずに。かなりの強敵なので、準備は万全にしておくこと。

相手にしたくないキャラクターがいる場合、あらかじめパーティに加えておくのもいいだろう。

ひとりずつ確実に減らしていくことが重要

どの3人が相手になっても、まずは最初に倒すべき相手を見極め、集中攻撃で一気に倒すことが肝心。いつまでも3人とも残しておくと、エクセルトリニティなど強力な技を連発されて余計なダメージを受けてしまうからだ。イヤな相手の筆頭はラルクとリフィア。ラルクは攻撃力が高く、ログレス開放も使ってくる。リフィアは各種回復光召術でパーティを回復、復活させるため、戦闘が長引いてしまう。このふたりと戦う場合は、まっさきに倒してしまうこと。そのほかのキャラクターも非常にやっかいな攻撃を持っているので、状況に合わせて倒す相手を選択しよう。基本的には、まずはATKアップや再生など、最初からついている状態変化をディスペルで解除する。その後もATKやDEF、SPDアップなど状態変化をつけてくるので、逐一ディスペルで解除すること。あとは少しずつダメージを与えるほか、エクセルトリニティなど強力な技で、ひとりずつ確実に倒していけばいい。

対戦相手			
ラルク	→P300	オイゲン	→P301
リフィア	→P300	セシル	→P301
サージュ	→P301	レスリー	→P300

※上記6人のうち、パーティに含まれない3人が登場

サージュは強力な光召術を使いこなし、攻守ともに活躍するイヤな相手。できればパーティに入れておきたい。

まずは相手の中でいちばんイヤな相手を捜し、そのひとりを集中攻撃して確実に倒そう。

3人残しておくと頻繁に使ってくるエクセルトリニティは発動を察知したら確実にガードしたい。

閃光の輪舞曲

参加費	推奨Lv.	成功報酬	
75000R	75	125000R	シャインロッド

3人の猛攻に耐えつつ少しずつ反撃を

競技場最後の競技には、ニンテンドー DS用ソフト『ルミナスアーク』から3人が参戦。別次元からやってきた彼女たちだけに強さも別次元。いままでのキャラクターとは比較にならないほどの強さなので対策は万全に。まずアームフォースはアンチフォース、クリティカル防止、光召術無効、単独光召喚などがオススメ。また、いろいろな状態異常を付加される可能性が高いので、状態異常耐性や装身具で対策しておくのも忘れずに。耐性は最優先で火属性を上げ、あとは風属性を上げるといい。

武器のシークレットピースの能力も最大限に活用して、できるだけキャラクターの能力を引き上げよう。

誰を最初に倒すか、その順番が勝敗を決める

戦闘が始まったら味方3人の位置をできるだけ離すのはいままでと同じ。そのあと、敵に最初から付加されている祝福を、ディスペルで解除してからが勝負だ。ルーシャは回復役、サキは物理攻撃、ヴァネッサは光召術攻撃がメイン。そのため、倒すのはルーシャ→サキ→ヴァネッサという順番がベスト。ひとりずつ集中攻撃で確実に倒していこう。ルーシャの場合、いちどだけサキがリザレクトボトルで復活させるが、復活しても速攻で倒すこと。ヴァネッサは火属性の光召術しか使ってこないので、火属性耐性さえしっかり上げておけば、しばらく無視していても大丈夫。HPが半分以下になると、ルーシャはオーバーフラッシュ、サキは秘術・天槍、ヴァネッサは紅の煉獄という奥義を使ってくるので、発動を察知したら確実にガードしよう。とくに紅の煉獄は、一撃で戦闘不能になる可能性もある。それを連発するときもあるので、できれば発動まえに一気に倒してしまいたい。

対戦相手	
ルーシャ	→P302
ヴァネッサ	→P302
サキ	→P303

どの相手でも、HPを半分以下にしたら強力なエクセルアクトなどを使って、奥義を出されるまえに倒そう。

やっかいな状態変化を付加するので、攻撃まえには必ず付加された状態変化をディスペルで解除すること。

最大の破壊力を誇る紅の煉獄は必ず防御すること。ただし防御してもクリティカルが発生すれば即戦闘不能だ。

カジノ

コインを賭けて遊べる定番のゲームが4種類。運よくコインを増やして儲かればレアアイテムと交換できる。冒険の途中、ちょっとした運試しにどうだろう。

定番ゲームに挑戦してコインを稼ごう

カジノは闘技場と同じく、首都カルブンクルスにある一大娯楽施設だ。Chart30以降、首都カルブンクルスに行けばいつでも遊ぶことができる。カジノではRicoで購入したコインを賭けて遊ぶことになる。用意されているゲームは全部で4種類。どのゲームも定番でわかりやすく簡単だが、だからといって簡単にコインが増えるほど甘くはない。なんの考えもなしに遊べば、あっという間にコインがなくなってしまうのだ。そのため、まずは各ゲームの傾向と対策を把握し、コインが増やせる最適な遊び方を考える必要がある。もうひとつ必要なのが、ほんのちょっぴりの運。これがないと、カジノで勝つことは難しいかもしれない。

カジノで遊べる4種類のゲームは、最初からすべて遊べる状態になっている。気に入ったゲームでコインを増やそう。

ダブルアップなど、コインを増やせるイベントも盛り込まれている。運だめしに挑戦してみてはいかが?

増やしたコインはレアアイテムと交換

ゲームに勝って増やしたコインは、カジノで用意されている景品と交換することができる。交換できる景品の種類と必要なコインの枚数は、以下の表にまとめてある。どの景品と交換するにしても、かなり多い枚数のコインが必要となることがわかる。しかし、景品はどこにも売っていない貴重なレアアイテムがそろっているので、がんばってコインを増やして交換しよう。なお、景品の中にある武器と衣装は、当然ながらひとつずつしか用意されていない。そのほかの景品は、コインがある限り何個でも交換できるので、必要なものがあるなら交換して活用しよう。

交換できる武器は6種類。どの武器もカジノならではの能力が備わっている。ぜひとも入手したい一品だ。

カジノの景品と交換枚数一覧

枚数	景品
400枚	好戦の秘薬
	防戦の秘薬
	知識の秘薬
	抵抗の秘薬
	迅速の秘薬
	持久の秘薬
800枚	勇気の秘薬

枚数	景品
8500枚	バーサーカー
15000枚	マジカルステッキ
12500枚	ピックポケット
14000枚	ミリオンダラーズ
11000枚	アイアンメイデン
9500枚	ピースメーカー
10000枚	緋色の武器飾り

枚数	景品
6000枚	銀狼のきぐるみ
	鳥のきぐるみ
	耳たれ犬きぐるみ
	クマのきぐるみ
	リスのきぐるみ
	黒猫ボディスーツ

カジノで遊べる4種類のゲーム

ここからは、カジノで遊べる4種類のゲームの特徴を簡単に解説する。カジノのゲームに必勝法などは存在しないが、傾向を知ることでロスを最小限に抑えることも可能になるだろう。

スロット

ベットの枚数は自由でかまわないが、必ず5ラインベットして挑戦しよう。当たる確率を上げるためだ。あとはリールの絵柄の順番を見ながら、目押ししてリールを止めていく。大当たりばかりねらってもロスが大きくなるだけなので、最初はチェリーのように払い出しは少ないがねらいやすい絵柄がそろうように練習する。そしてリールの絵柄をある程度把握してからスリーセブンをねらってみよう。

配当は低いが、比較的ねらいやすい絵柄をそろえてコインを増やそう。長い目でみればロスも少なくてすむ。

ポーカー　ブラックジャック

ポーカーもブラックジャックも、勝負の行方は手札次第なので必勝法はない。ポイントとしては、ポーカーの場合は高い手を無理にねらわないこと。運よくいいカードが配られるのを待って、気長に遊ぶといいだろう。ブラックジャックの場合は、とにかく21を超えないようにすること。多少弱い手でも、相手が21を超えてしまえば勝ちなので、決して無理せずに相手の動向を見守るように。

カードゲームは運次第。勝てるときもあれば負けるときもある。あまり期待せず気楽に挑戦しよう。

コピンレース

本作ならではのゲームがコピンレースである。複数のコピンによるレースで、何コースのコピンが1着になるかを予想するゲームである。重要なポイントはふたつ。まず出走するコピンの選択だが、比較的ダッシュ力の高いコピンを選ぶこと。具体的にはウッディ、ナンミー、ヨシュアといったコピンで、これらに最大枚数までコインを賭けよう。もし、これらのコピンが複数出てきたら、いちばん高い倍率のコピンに賭ける。そして実際のレースでは応援のタイミングが重要になる。応援はコピンが走っているときにするともっとも効果的なので、やりすぎに注意しながら応援しよう。これらを実行すれば、驚くほど簡単にコインを増やすことができるので試してみよう。

6匹のコピンのうち、どのコピンに賭けるかが最初のポイントとなる。倍率はあまりあてにならない。

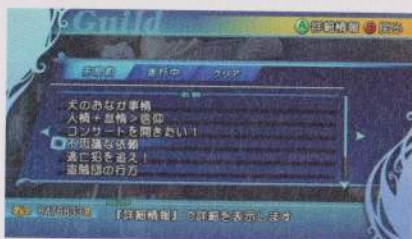
コピンが走っているときに応援しよう。そのほかのときに応援しても、あまり効果はない。

コインを入手できるのは、賭けたコピンが1位になったときのみ。上記の解説を参考に1位をねらってみよう。

ギルド

ギルドではさまざまな依頼を受け、それを達成することが目的となる。なかには達成が難しい依頼もあるが、行きづまった人は、ここでの解説を参考にしよう。

さまざまな依頼を受けてアイテムや報酬をゲット!

世界各地のタウンに存在するギルドでは、さまざまなクエストを受けることで、本編とは異なる冒険を楽しむことができる。クエストの流れは、まずギルドに寄せられているクエストの中から好きなものを選択し、つぎに実際にクエストを進めて、指定された条件を達成する。そして再びギルドに戻って達成を報告するのだ。これでクエスト達成となり、報酬を受け取ることができる。ギルドは世界各地にあるが、どこのギルドでも同じ内容のクエストが受けられるし、達成の報告もどこのギルドでもすることが可能だ。なお、ギルドで受けられるクエストの種類は以下の3種類。それぞれ特徴があるので把握しておこう。

ギルドで受けられるクエストは、ゲームの進行状況やほかのクエストのクリア状況によって変わってくる。

クエストを達成したらギルドに戻って報告しよう。報告しなければ、いつまでも達成したことにはならない。

ギルドで受けるクエストの種類

討伐クエスト

» 特定のモンスターを倒せ

依頼された特定のモンスターを、指定された数だけ倒すクエスト。モンスターの数はクエストによって変わるのでよく確認すること。数は自動的にカウントされるので、ギルド手帳を見ながら遂行するといい。

収集クエスト

» いろいろなアイテムを集めろ

依頼された特定のアイテムを、指定された数だけ集めるクエスト。なお、すでに依頼されたアイテムを持っていれば、受けた時点でクリアできるので、なにに使うかわからないアイテムでも持っておこう。

特殊クエスト

» 荷物運びからサイン集めまで

討伐クエストや収集クエストに属さない、クリアには特殊な条件が必要になるクエスト。討伐や収集に比べて、ちょっとした謎解きの要素もあるなど、意外に手強いクエストもあるのが特徴的。

討伐クエスト

討伐数が1体の場合、かなり強いモンスターなので、挑戦する場合はしっかり準備を整えよう。各モンスターの具体的な生息地域は、P256からのモンスターデータを参考にしてほしい。

討伐クエスト一覧

クエスト名	クリア条件	成功報酬		出現タイミング
鳥害に困っています	チックを10匹討伐	200Rico	ヒールリキッド	最初から
続・鳥害に困っています	ピークを10匹討伐	1000Rico	リザレクボルト	「鳥害に困っています」クリア後
続々・鳥害に困っています	ダイアナを1匹討伐	20000Rico	—	Chart44以降で「続・鳥害に困っています」クリア後
[illegible]	マッドプラントを15匹討伐	500Rico	コットンローブ	最初から
水面下の罠	レモラを1匹討伐	20000Rico	土のジェム	Chart44以降
小悪魔の襲撃	クルイースを10匹討伐	3500Rico	ビロードクロス	Chart17以降
[illegible]	カーバンクルを1匹討伐	20000Rico	火のジェム	Chart44以降で「小悪魔の襲撃」クリア後
害虫駆除	サイズを10匹討伐	2000Rico	リセットオール	Chart17以降
[illegible]	デスサイズを1匹討伐	18000Rico	—	「害虫駆除」クリア後
[illegible]	オークアイを10匹討伐	3000Rico	幸運の双葉	Chart30以降
強靭なる獣	ベアルを10匹討伐	3500Rico	メタルガード	Chart30以降
[illegible]	カリストを1匹討伐	55000Rico	—	Chart79以降で「強靭なる獣」クリア後
[illegible]	アサシンキャットを15匹討伐	7000Rico	シルバープレート	Chart35以降
[illegible]	スノウフロッグを10匹討伐	6000Rico	ハイリキッド	Chart51以降
[illegible]	タナトスを1匹討伐	55000Rico	—	Chart79以降

難解クエストをクリアするためのアドバイス

続々・鳥害に困っています

ダイアナ（キャサリン）→ P308

ダイアナはレテアの森のうねる小道に出現する。ほかのモンスターと同じような姿で小さいが、道の真ん中で動かないでいるのでわかるだろう。

戦闘が始まると、ダイアナはチックライでキャサリンを呼ぶ。キャサリンはHPが多く、キツツキやファットプレスなど攻撃も多彩なので、HPが少ないダイアナを集中攻撃して倒すといいだろう。ダイアナもキャサリンも土と風属性が弱点なので、弱点属性の光召術で対応すれば、それほど怖い相手ではない。

キャサリンのほうが強い。とくにキツツキは、1発は小さいが複数回ヒットするため、最終的なダメージが大きくなる。

水面下の罠

レモラ→ P307

レモラは海鳴りの道、海底の泉に出現する。通常攻撃メインのレモラだが、とくに注意したいのがジオクラッシュ。パーティ全員に土属性のダメージを与えてくるので、あらかじめ土属性の耐性を上げておくとダメージを最小限に抑えられる。ほかにワールウインドなども使ってくるが、それほど怖くないので無視してもOK。レモラのHPは意外と少なく、各種エクセルアクトに加えて、弱点属性の火と風属性の光召術を使えば問題なく倒せる。

たまにワールウインドで静寂を付加されることがある。光召術メインのキャラクターに付加されたらすぐに治療しよう。

超小悪魔

カーバンクル→ P311

マンデルロー海岸の崖下の小道、その中間地点あたりに出現している。通常攻撃はともかく、カーバンクルはライトニングやブラストインパクトといった非常に強力な攻撃を持っている。両方とも雷属性なので、対策として水と風属性の耐性を上げておくといい。また、テイルショットは、ダメージはそれほどでもないが麻痺を付加されることがあるので、念のために回復アイテムなどを用意しておこう。これらの対策がしっかりとれていれば、あとは通常攻撃や各種エクセルアクト、また弱点属性の火、水属性の光召術などで攻撃すれば、それほど苦労しないはずだ。

テイルチャージを使うとカーバンクルにMGCとRESアップが付加されるのでディスペルで解除しよう。

害虫の逆襲

デスサイズ→ P311

ナブラ密林の蜜花の小道、三叉路あたりに出現する。デスサイズは全体的に攻撃力が高めなので、DEFの強化は忘れずに。また、クロスカッターや狙いの羽音はどちらも範囲攻撃なので、キャラクターの位置はできるだけ離しておこう。とくに狂いの羽音は無属性で、追加効果で混乱を付加されることもある。そのため、混乱防止効果のある装身具などを装備しておくといい。ダメージが蓄積しやすいので、こまめに回復しながら、弱点属性である土属性の光召術と物理攻撃を併用しながら戦っていこう。

物理リバースを発動してくるので、物理攻撃要員にはアンチフォースなどを装備させておきたい。

恐怖の巣

カリスト→ P310

ガロア大裂溝の大裂溝谷底、飛び石の[illegible]る。水や土属性の光召術も使ってくるが、[illegible]見た目どおりに物理攻撃が非常に強力で[illegible]い。そのため、攻撃に対する対策として[illegible]の強化は必須だ。また、オートガードや[illegible]無効、クリティカル防止などを装備して[illegible]ジ軽減になる。物理攻撃をさせるキャラクタ[illegible]るだけATKを上げておきたい。また、[illegible]ジが多いので、早めの回復を心がけよう。[illegible]点属性である火属性の光召術をメインに[illegible]できれば増幅光召術で一気にHPを削るといい[illegible]

使ってくる光召術は土属性のほうが多い。[illegible]は土属性をメインに、余裕があれば水属性を上げて[illegible]

廃墟の悪夢

タナトス→ P310

廃都ヒルベルトの中央通、マップ中央の[illegible]出現する。レベル53、HPは80000弱と非常に[illegible]いので、事前にしっかり準備しておこう。タナト[illegible]光召術は火、闇属性がメインなので、耐性は[illegible]属性を上げておく。一撃のダメージも大き[illegible]HPの強化もしておくといい。戦う場合は、[illegible]性の光召術と各種エクセルアクトなどを[illegible]ダメージを与えていこう。ただし、タナトス[illegible]光召スタンを発動するので、光召術メインの[illegible]ターにはアンチフォースの装備が必須だ。

討伐クエストの中で、タナトスはいちばん強い。[illegible]に注意しつつ、弱点属性の光召術で大ダメージを。

収集クエスト

モンスターが落とすアイテムの詳細はP256以降を参考にしよう。クエストを遂行するときはLUKを上げたり、アイテム入手確率が上がる装身具やアームフォースを装備したい。

収集クエスト一覧

クエスト名	クリア条件	成功報酬		出現タイミング
[illegible]シチューが作りたい	「イカナンコツ」「トリナンコツ」「香しい花びら」を2個ずつ納品	4000Rico	好戦の秘薬	Chart30以降
特効薬の開発	「奇形植物の目玉」「イモムシの角」を5個ずつ納品	7000Rico	エリクシア	Chart30以降
[illegible]実験	「モスの燐粉」「赤黒い根」「カエルの油」を3個ずつ納品	12000Rico	持久の葉	「特効薬の開発」クリア後
[illegible]が切れました	「ハチミツ」を10個納品	1500Rico	迅速の秘薬	最初から
[illegible]	「オオカミの肝」を10個納品	2000Rico	抵抗の秘薬	Chart51以降
[illegible]狩り世界チャンピオン	「ネクロマッシュ」「マンスマッシュ」を5個ずつ納品	2000Rico	知識の秘薬	Chart17以降
[illegible]	「鳥の肉」を10個納品	2000Rico	興奮剤	最初から
[illegible]収集家	「肉球グローブ」を10個納品	18000Rico	防戦の秘薬	Chart30以降
[illegible]の楽しみ	「人形界の茶器」を5個納品	15000Rico	勇気の秘薬	Chart35以降
[illegible]	「上質な繭」を10個納品	6000Rico	グレートシューズ	最初から
[illegible]鉱石	「希少鉱石」を5個納品	20000Rico	鎮静剤	Chart79以降
とても……大きいです……	「猛獣の巨大角」を1個納品	55000Rico	ソードブレイカー	Chart79以降
[illegible]な大富豪	「クマの爪」「オオカミの牙」を10個、「ベヒーモスの角」を5個納品	40000Rico	不死鳥の翼	Chart79以降
[illegible]	「死神の杖」を1個納品	60000Rico	ミストルテイン	Chart100以降

難解クエストをクリアするためのアドバイス

とても……大きいです……

アマルテア→ P311

猛獣の巨大角はソリトン鍾乳洞、蛍石の道に出現するアマルテアを倒すと落とすが、非常に強いのでレベルが上がってから挑戦すること。とにかくアマルテアはDEFが高いので、物理攻撃より光召術メインで戦うといい。ただし、特殊防御を持っているので、物理攻撃の場合は連続攻撃で、光召術の場合はレベルの低い光召術を使って特殊防御を破壊してから、各種エクセルアクトや増幅光召術を使おう。特殊防御は一定時間で回復するので長期戦は覚悟すること。

特殊防御は一定ターンで復活するので、破壊したスキを見逃さずに大ダメージを与えていこう。

死を司る杖

ハデス→ P310

死神の杖は、オルキナ教大神殿地下の地下2階・倉庫に出現するハデスを倒すと入手できる。地下2階・倉庫へ行くには、途中でレイの塊を橋に変える必要があるため、さきに特殊クエストの「不思議な依頼」(→P251)をクリアする必要がある。

ハデスは各種光召術メインで攻撃してくるので、とくに使用頻度の高い火、水属性をメインに耐性を上げておこう。あとは物理攻撃と弱点である火、風属性の光召術を併用して攻撃すれば問題ない。

範囲攻撃が多いのでキャラクターの距離を離しておくこと。各種耐性をしっかり上げて戦えば、それほど苦労しない。

特殊クエスト

特殊クエストの内容はさまざまだが、どのクエスト[illegible]
び回ることになる。そのため、タウンの位置関係を[illegible]
して、余計な時間をかけないようにしたい。

特殊クエスト一覧

クエスト名	クリア条件	成功報酬		出現タイミング
犬のおなか事情	世界中の犬にエサを与える	111111Rico	アイアスの盾	Chart100以降
人情+怠情>信仰	すべての月影の宿にある石碑を調べる	20000Rico	アイギスの盾	Chart100以降
コンサートを開きたい1	子どもを見つける	5000Rico	再生の翼	Chart100以降
コンサートを開きたい2	子どもを見つける	7500Rico	リザレクトフル	「コンサートを開きたい1」[illegible]
コンサートを開きたい3	子どもを見つける	10000Rico	祝福のスカーフ	「コンサートを開きたい2」[illegible]
不思議な依頼	指示に従って荷物を届ける	10Rico	—	Chart100以降
モンスターの生態調査	図鑑のモンスター掲載数を30種類以上にする	3000Rico	スカラーグラス	最初から
古代文明の探求1	指示に従って依頼を達成する	20000Rico	—	Chart100以降
古代文明の探求2	指示に従って依頼を達成する	30000Rico	—	「古代文明の探求1」[illegible]
逃亡犯を追え!	逃亡犯を捕らえる	10000Rico	怪鳥の翼	Chart100以降
奇妙な集団	グラ慈恵教会跡地を調べる	15000Rico	迅速の葉	「逃亡犯を追え!」[illegible]
果たし状!	指示に従って依頼を達成する	20000Rico	闇の女王	「奇妙な集団」[illegible]
盗賊団の行方	盗賊団を壊滅させる	30000Rico	幸運のコイン	Chart100以降
荷物の搬送1	指示に従って荷物を搬送する	5000Rico	持久の秘薬	Chart30以降
荷物の搬送2	指示に従って荷物を搬送する	7500Rico	ヘラクレスリング	Chart100以降[illegible]の搬送1」クリア後
荷物の搬送3	指示に従って荷物を搬送する	10000Rico	持久の葉	「荷物の搬送2」[illegible]
荷物の搬送4	指示に従って荷物を搬送する	15000Rico	鉄アレイ	「荷物の搬送3」[illegible]
メイド紀行〜大都市編1	ディアマントにいるメイド全員のサインをもらう	20000Rico	スペシャリティL	Chart100以降
メイド紀行〜大都市編2	カルブンクルスにいるメイド全員のサインをもらう	50000Rico	オールチャージ	「メイド紀行〜大都市編1」[illegible]

難解クエストをクリアするためのアドバイス

犬のおなか事情

世界中を回り、すべての犬にエサを与えればいい。具体的に犬がどんな都市、どんな地域に何匹いるかは、以下の表を参考にしてほしい。

犬がいる場所一覧

都市	場所
帝都ディアマント	港湾地区(1匹)
バトラキテス	庭園通り(1匹)、軍事基地跡(3匹)
首都カルブンクルス	歌劇場通り(1匹)、芸術街(1匹)
オパルス	石畳と雪だるまの路(1匹)
トパジオン	のどかな通り(2匹)
ジャダ	商業区画(1匹)、拠点区画(4匹)

犬に話しかければ、自動的にエサを与えられる。

コンサートを開きたい3

まずは帝都ディアマントの上層地区、[illegible]る3姉妹に話しかける。すると、3姉妹から[illegible]ぼの誘いを受け、自動的にかくれんぼがスタート[illegible]ので3姉妹を見つけだそう。具体的な3姉妹の[illegible]所だが、三女はザムエル武芸塾前の樹木の[illegible]女はザムエル武芸塾前の階段の踊り場に、[illegible]立屋の左側にある民家の庭の端に、それぞれ[illegible]いる。3人とも見つけてから、首都カルブンクル[illegible]ハーモニーホールの女主人に報告すればクリア[illegible]

3姉妹は隠れていて姿は見えないが、近づくと右上に[illegible]が出る。この表示を目印に捜してみよう。

不思議な依頼

[illegible]の広場で「奇妙な箱」を入手したらクエ[illegible]。まずは「オパルスの雪の中」というヒント[illegible]オパルスに移動。士官学校前の道の左側に[illegible]に行くとイベントが発生し、「よくしなる棒」[illegible]。そして「アントラクスのネコたちの声が、[illegible]ってくる。そこに、それはあるのです」とい[illegible]を入手できるので、教都アントラクスに向か[illegible]アントラクスでは住宅街に向かい、右側の突き[illegible]に行くと再びイベントが発生、地面に書かれた[illegible]つぎの目的地がレテアの森ということが判明[illegible]移動し、森の奥まで行く。すると、右側に[illegible]を発見するので、そのまま進めばコビンの[illegible]を発見できる。そこでクエストは達成だが、隠[illegible]各種イベントの発生やアイテムが入手でき[illegible]、それぞれ見ておくように。

[illegible]の目的地はココ。道の突き当たりまで行けば自動的に[illegible]が発生するので、なにも心配はない。

[illegible]の目的地はココ。イベント後でも地面を調べれば、地[illegible]つぎの目的地は何回でも確認することができる。

最後の目的地はレテアの森。小道を発見するとイベントが発生するので見逃すことはない。あとは小道の奥に行こう。

古代文明の探求1

まずはエブルの工場にいるグランツに話しかけることでクエストが開始される。まずはグランツの指示どおり、天衝塔ザイフェルトへブレイブセシル号の部品を探しに向かおう。天衝塔ザイフェルトでは、エントランスホールの階段を上り、崩れた床をジャンプして進む。そこで光っている地面を調べて「錆びた廃材」を入手したら、再びグランツのもとへ行き、「錆びた廃材」を渡そう。するとグランツによるブレイブセシル号の改造イベントが発生し、クエストとしてはそこで終了となる。クエスト終了後は、ブレイブセシル号に「呼び寄せ」機能が追加される。

「錆びた廃材」はこのあたりにある。入口からそんなに離れておらず、地面が光っているのですぐにわかるだろう。

古代文明の探求2

こちらも最初はエブルの工場にいるグランツに話しかけてクエスト開始だ。まず、グランツのいう「海に落ちた空中回廊」とは、空中回廊ベルクトのことではなく、教都アントラクスにあるオルキナ教大神殿のことなので間違えないように。オルキナ教大神殿地下に入ったら地下3階・通路を目指す。そのマップ左上あたりまで行くと、突き当たりの地面が光っているので調べて「レイを帯びた部品」を入手する。あとは再びグランツのもとへ行き、「レイを帯びた部品」を渡せば、再度ブレイブセシル号の改造イベントが発生し、クエスト終了となる。クエスト終了後はブレイブセシル号に3種類の新機能が追加される。

「レイを帯びた部品」は地下3階の通路の突き当たりにある。エレベータを活用して移動の時間を短縮しよう。

逃亡犯を追え!

逃亡犯となったポーリャ&ルーニャを追いかけるクエスト。逃げるふたりを追いかけるクエストだが、具体的には、最初はガウス地下道の開く道、つぎはエルゴード火山の灼熱の橋、最後はソリトン鍾乳洞の蛍石の道の順に行けばいい。ポーリャ&ルーニャを発見するたびに入手できる「古びたメモ」によって、つぎの目的地がわかるようになっており、最後のソリトン鍾乳洞でふたりを発見すると、そこでクエストは終了だ。ちなみにポーリャ&ルーニャと戦闘になることはないので、安心してクエストを遂行しよう。

「古びたメモ」によって目的地がわかる。イベントで自動的に進むのでメッセージを読み忘れないように。

果たし状!

これもポーリャ&ルーニャ関連のクエスト。今度はふたりからの果たし状を受けて宝探し勝負をすることになる。ヒントを頼りに各地を回ろう。最初のヒントは「輝きし鏡を調べよ」というもの。これがいちばんわかりにくいと思われるが、これはレゾルベント大氷壁の永久氷結にある、Chart56のイベントでアデールが歌っていた場所の氷の壁のこと。その氷の壁を調べればOKだ。つぎのヒントは「小さき農村にある井戸を調べよ」というもので、エブルの道の中心にある井戸を調べればいい。最後のヒントは「熱砂に囲まれた村の壁面を調べよ」というもの。これはフェリスのことで、右奥の壁の前に行けば、自動的にイベントが発生してクエスト終了となる。

最初のヒントの場所は、レゾルベント大氷壁のここ。最初のヒントさえ解明できれば、あとは簡単だ。

メイド紀行~大都市編1

ディアマントにいるすべてのメイド[illegible]というクエスト。メイドを捜して話しかけ[illegible]もらえる。メイドのいる地区は以下の[illegible]はグラフィックでわかると思うが、[illegible]接近したときに表示される名前で[illegible]

メイドがいる場所一覧
噴水広場:1人(けなげな娘)
工場地区:1人(お使い中のメイド)
上層地区:2人(働き者、年上のメイド)

帝都ディアマントにいるメイドは全部で4人。[illegible]れることはないので安心して話しかけよう。

メイド紀行~大都市編2

今度は首都カルブンクルスでメイドを[illegible]る。メイドがいる具体的な場所は以下の[illegible]帝都ディアマント以上に広いので、[illegible]とになるが、表をもとに捜してみよう。[illegible]場区にいる守るメイドは行き止まりの[illegible]の前で動かないメイドさんのことだ。

メイドがいる場所一覧
環状庭園:2人(心弾む女、慌しいメイド)
芸術街:1人(慈悲ある女)
港湾区:2人(買い物途中のメイド、迷うメイド)
歌劇場通り:1人(元気のないメイド)
工場区:2人(繊細なメイド、守るメイド)

首都カルブンクルスでは歩いているメイドが多い[illegible]一定していない。すみずみまで見回して捜すように。

DATA
データ

※データの見方

ここでは、それぞれの表の見方を説明する。戦闘やクエストの参考にしたり、武器や衣装、モンスター図鑑のコンプリートを目指したりして役立ててほしい。

モンスター

一般 ➡ P256

フィールドやダンジョンで通常戦うモンスター

ボス ➡ P287

ダンジョンの最深部などにいる、強力なモンスター

ネームドモンスター ➡ P307

一見、一般モンスターのように見える場合もあるが、固有の名前があり、ボスなみに強力なモンスター

❶ モンスターの名前、種族、出現位置(※のものは幾何回廊アルヴィス…
❷ モンスターのステータス。ストーリー上複数回遭遇するものについては、…
進むのにあわせてステータスも変動して強くなっていく
Lv：モンスターのレベル　HP：モンスターのHP　W：倒すと得られる…
Ri：倒すと得られるRico　EXP：倒すと得られる経験値　ATK：攻撃力。…
受けるダメージが大きくなる　DEF：守備力。高いほうがダメージを…
MGC：光召術の威力。高いほうが威力が増す　RES：光召術に対する…
うがダメージを受けにくい　SPD：行動の順番に影響を及ぼす速さ。高い…
に行動しやすい
❸ 基本となる属性。数値が0より上ならその属性耐性が高くなり、マイナス…
くなる。また、複合として、火と風に数値があれば光、火と土なら闇、…
水と風なら雷の属性にも同じ影響が出る
❹ 戦闘中に盗める可能性のあるアイテムと、勝利したあとに落とす可能性のあるアイテム
❺ 使用できる光召術の属性とレベル
❻ 付加されているアームフォース
❼ 戦闘中使用してくる特殊攻撃
範囲：単体(相手1体)、自身(自分1体)、全体、扇形(自分を中心に前方へ…)、円…
(相手を中心に円形)、円自(自分を中心に円形)、直線(自分からまっすぐ前方へ…)
追加効果：ステータス変化の場合は横の↑が上昇、↓がダウンを意味する

武器 ➡ P314

❶ 武器の名前
❷ そのレベルに達するのに必要なWP
❸ 装備できるキャラクター
ラ：ラルク　リ：リフィア　オ：オイゲン　セ：セシル　サ：サージュ　レ：…
ニ：ニコル　ア：アルス　アデ：アデール　ク：クライド　デ：ディノス
❹ 買うときの値段。設定されていない場合は店では買えない
❺ 武器にセットされているピースの種類
シ：シークレットピース　ロ：レベルを上げなければ開放できない…
ックピース　ネ1、ネ2：最初から開放されているネイティブピース
❻ 入手方法
❼ 初期のピースの画像

胴装備 ➡ P320

❶ 装備品の種類
❷ 装備品の名前
❸ 装備したときのステータスの変化
❹ 装備可能なキャラクター
ラ：ラルク　リ：リフィア　オ：オイゲン　セ：セシル　サ：サージュ
レ：レスリーニ：ニコル　ア：アルス　ク：クライド　デ：ディノス
❺ 買うときの値段。設定されていない場合は店では買えない
❻ 売るときの値段。設定されていない場合は売ることはできない
❼ 入手方法

装備品 → P322

❶ 装備品の種類
❷ 装備品の名前
❸ 装備したときのステータスの変化
❹ 装備可能なキャラクター
　ラ：ラルク　リ：リフィア　オ：オイゲン　セ：セシル　サ：サージュ
　レ：レスリーニ：ニコル　ア：アルス　ク：クライド　デ：ディノス
❺ 買うときの値段。設定されていない場合は店では買えない
❻ 売るときの値段。設定されていない場合は売ることはできない
❼ 入手方法

装身具 → P323

❶ 装身具の種類
❷ 装身具の名前
❸ 装備したときのステータスの変化
❹ 買うときの値段。設定されていない場合は店では買えない
❺ 売るときの値段。設定されていない場合は売ることはできない
❻ 入手方法

消耗品 → P325

❶ 消耗品の名前
❷ 使用したときの効果
❸ 買うときの値段。設定されていない場合は店では買えない
❹ 売るときの値段。設定されていない場合は売ることはできない

貴重品 → P326

❶ 貴重品の名前
❷ 何に使うものかの説明
※クエストアイテムは、特定のクエストを引き受けたときのみ入手できる貴重品のこと

ジェム → P327

❶ ジェムまたは破片の種類
❷ ジェムまたは破片の説明
❸ 売るときの値段。設定されていない場合は売ることはできない

パーティトーク → P328

❶ パーティトークのタイトル
❷ P142のチャートに対応。どの辺のタイミングで発生するかを示す
❸ 発生に必要な条件

衣装 → P335

❶ 衣装の持ち主
❷ P338からの衣装画像と対応した番号
❸ 衣装の名前
❹ 入手場所。設定されていないものは初期装備
❺ 買うときの値段。売ることはできない
❻ 詳しい入手方法
❼ 入手しているものにチェックを入れてコンプリート目指そう

衣装画像 → P338

❶ 衣装の持ち主
❷ 衣装データと対応した番号と実際の衣装画像(全身)

システム　マップ　攻略　サブイベント　データ　世界観

女帝国兵

種族	人間系
出現地域	[illegible]

Lv	EXP	0	HP	504	Ri	0
25	W	0	ATK	73	DEF	27
	MGC	60	RES	27	SPD	65
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

[illegible]	火	0	水	0	風	0	土	0
[illegible]	−				−			
[illegible]	−				−			
[illegible]	火Lv2／水Lv1							
[illegible]	必殺の一撃							

技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

女帝国騎兵

種族	人間系
出現地域	レゾルベント大氷壁

Lv	EXP	838	HP	1039	Ri	1362
34	W	2	ATK	90	DEF	34
	MGC	73	RES	34	SPD	82
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	オールクイック				オールチャージ			
盗めるアイテム	エリクシア				リザレクトフル			
光召術	火Lv2／水Lv1							
アームフォース	必殺の一撃							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
パワーライズ	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

女帝国士官

種族	人間系
出現地域	[illegible]パーセヴァル

Lv	EXP	1296	HP	2154	Ri	2035
45	W	2	ATK	110	DEF	43
	MGC	87	RES	43	SPD	102
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

[illegible]	火	0	水	0	風	0	土	0
[illegible]	オールクイック				オールチャージ			
[illegible]	エリクシア				リザレクトフル			
[illegible]	火Lv2／水Lv1							
[illegible]	必殺の一撃							

技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

女帝国骸兵

種族	人間系
出現地域	バトラキテス

Lv	EXP	1253	HP	1989	Ri	1973
44	W	2	ATK	108	DEF	42
	MGC	86	RES	42	SPD	100
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8
落とすアイテム	オールクイック				オールチャージ			
盗めるアイテム	エリクシア				リザレクトフル			
光召術	火Lv2／水Lv1							
アームフォース	必殺の一撃							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
パワーライズ	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

女城内警備兵

種族	人間系
出現地域	ディアマント城

Lv	EXP	1210	HP	1879	Ri	1911
43	W	2	ATK	106	DEF	41
	MGC	85	RES	41	SPD	98
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

[illegible]	火	0	水	0	風	0	土	0
[illegible]アイテム	オールクイック				オールチャージ			
[illegible]アイテム	エリクシア				リザレクトフル			
[illegible]	火Lv2／水Lv1							
[illegible]フォース	必殺の一撃							

技名	属性	範囲	追加効果
パワーライズ	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

[illegible]神兵

Lv	EXP	0	HP	3447	Ri	0
52	W	0	ATK	125	DEF	48
	MGC	104	RES	48	SPD	110
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

[illegible]	人間系
[illegible]	闘技場

[illegible]	火	0	水	0	風	0	土	0
[illegible]	－				－			
[illegible]	－				－			
[illegible]	火Lv2／水Lv1							
[illegible]	アンチフォース							

[illegible]	技名	属性	範囲	追加効果
	[illegible]	－	円自	－
	[illegible]	－	円自	ATK↑／DEF↓
	－	－	－	－

共和国兵長

Lv	EXP	0	HP	2932	Ri	0
49	W	0	ATK	117	DEF	51
	MGC	96	RES	51	SPD	105
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

[illegible]	人間系
[illegible]	闘技場

[illegible]	火	0	水	0	風	0	土	0
[illegible]	－				－			
[illegible]	－				－			
[illegible]	火Lv2／水Lv1／風Lv3							
[illegible]	ぼうぎょ無効							

[illegible]	技名	属性	範囲	追加効果
	疾駆け	－	単体	SPD↓
	－	－	－	－
	－	－	－	－

デュオ

Lv	EXP	0	HP	3567	Ri	0
55	W	0	ATK	120	DEF	48
	MGC	111	RES	56	SPD	115
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

[illegible]	人間系
[illegible]	闘技場

[illegible]	火	0	水	0	風	0	土	0
[illegible]	－				－			
[illegible]	－				－			
[illegible]	火Lv4／水Lv1／土Lv4							
[illegible]	光召の極み							

[illegible]	技名	属性	範囲	追加効果
	影舞	－	単体	－
	－	－	－	－
	－	－	－	－

共和国兵

Lv	EXP	353	HP	389	Ri	614
21	W	1	ATK	65	DEF	26
	MGC	56	RES	26	SPD	56
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	人間系
出現地域	元老院

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ミドルリキッド				スペシャリティS			
盗めるアイテム	ミドルリキッド				スペシャリティS			
光召術	火Lv2／水Lv1／風Lv2							
アームフォース	ぼうぎょ無効							

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	疾駆け	－	単体	SPD↓
	－	－	－	－
	－	－	－	－

ウーヌス

Lv	EXP	1048	HP	1606	Ri	1675
39	W	2	ATK	101	DEF	38
	MGC	86	RES	38	SPD	87
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	人間系
出現地域	元老院

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ハイリキッド				スペシャリティS			
盗めるアイテム	フルリキッド				スペシャリティM			
光召術	火Lv2／水Lv1							
アームフォース	必殺の一撃							

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	影舞	－	単体	－
	－	－	－	－
	－	－	－	－

トレース

Lv	EXP	0	HP	4032	Ri	0
55	W	0	ATK	131	DEF	50
	MGC	107	RES	50	SPD	115
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	人間系
出現地域	闘技場

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	－				－			
盗めるアイテム	－				－			
光召術	火Lv2／水Lv1							
アームフォース	必殺の一撃							

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	影舞	－	単体	－
	－	－	－	－
	－	－	－	－

トータス

種族	水棲生物系
出現地域	海鳴りの道

Lv	EXP	460	HP	325	Ri	801
21	W	6	ATK	65	DEF	124
	MGC	56	RES	29	SPD	56
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	8	風	0	土	0
落とすアイテム	防戦の秘薬				アイギスの盾			
盗めるアイテム	防戦の葉				アイギスの盾			
光召術	—							
アームフォース	—							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ラーヴァトータス

種族	水棲生物系
出現地域	聖地ノワーレ

Lv	EXP	2161	HP	3916	Ri	3295
58	W	9	ATK	133	DEF	154
	MGC	107	RES	64	SPD	121
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	8	水	−4	風	0	土	0
落とすアイテム	防戦の秘薬				アイギスの盾			
盗めるアイテム	防戦の葉				アイギスの盾			
光召術	火Lv4							
アームフォース	—							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ウェラタイト

種族	水棲生物系
出現地域	インデルロー海岸

Lv	EXP	111	HP	93	Ri	220
10	W	1	ATK	45	DEF	15
	MGC	36	RES	15	SPD	38
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	イカナンコツ				ヒールリキッド			
盗めるアイテム	ヒールリキッド				迅速の秘薬			
光召術	—							
アームフォース	—							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スパイラルクラッシュ	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

フィルタイト

種族	水棲生物系
出現地域	海鳴りの道

Lv	EXP	317	HP	268	Ri	559
19	W	1	ATK	63	DEF	22
	MGC	51	RES	22	SPD	54
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	イカナンコツ				ミドルリキッド			
盗めるアイテム	ミドルリキッド				リザレクトボトル			
光召術	—							
アームフォース	—							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スパイラルクラッシュ	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

トロンボワール

種族	水棲生物系
出現地域	雪原地帯

Lv	EXP	769	HP	890	Ri	1257
33	W	2	ATK	90	DEF	33
	MGC	71	RES	33	SPD	80
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	イカナンコツ				ミドルリキッド			
盗めるアイテム	ミドルリキッド				リザレクトボトル			
光召術	—							
アームフォース	—							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スパイラルクラッシュ	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

ゼフィアンボ

種族	水棲生物系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

Lv	EXP	735	HP	828	Ri	1204
32	W	2	ATK	88	DEF	32
	MGC	70	RES	32	SPD	78
Lv	EXP	874	HP	1091	Ri	1417
35	W	2	ATK	93	DEF	35
	MGC	74	RES	35	SPD	84
Lv	EXP	1105	HP	1639	Ri	1755
41	W	2	ATK	105	DEF	39
	MGC	82	RES	39	SPD	95
Lv	EXP	1473	HP	2620	Ri	2290
49	W	2	ATK	120	DEF	46
	MGC	92	RES	46	SPD	109

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	イカナンコツ				ハイリキッド			
盗めるアイテム	ミドルリキッド				ハイリキッド			
光召術	—							
アームフォース	—							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スパイラルクラッシュ	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

キャットフィッシュ

種族	水棲生物系
出現地域	[illegible]鍾乳洞

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
32	755	990	1238	2	88	32	76	32	75
37	969	1428	1560	2	97	36	84	36	84
43	1235	2062	1949	2	109	41	92	41	94
50	1547	3086	2399	2	121	47	101	47	107

属性	火	−2	水	4	風	−2	土	4
落とすアイテム	迅速の秘薬				ハイリキッド			
盗めるアイテム	迅速の秘薬				ハイリキッド			
光召術	−							
アームフォース	−							

技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]フォール	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

デザートフロッグ

種族	水棲生物系
出現地域	砂漠地帯

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
32	716	828	1174	2	84	32	79	36	70
37	908	1195	1461	2	93	36	86	40	78
43	1138	1726	1796	2	104	41	95	46	88
45	1217	1978	1912	2	108	43	98	48	91

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	MPクイック3				カエルの油			
盗めるアイテム	MPチャージ3				オールクイック			
光召術	風Lv3／土Lv2							
アームフォース	−							

技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

スノウフロッグ

種族	水棲生物系
出現地域	雪原地帯

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
34	786	954	1278	2	88	34	82	38	73
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−2	水	4	風	−2	土	4
落とすアイテム	MPチャージ2				カエルの油			
盗めるアイテム	MPクイック3				オールクイック			
光召術	氷Lv2							
アームフォース	−							

技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

フロッグ

種族	水棲生物系
出現地域	海鳴りの道

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
20	327	296	571	1	62	23	59	25	51
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	MPクイック2				カエルの油			
盗めるアイテム	MPチャージ2				オールクイック			
光召術	水Lv2							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ポイズンジュース	水	単体	猛毒
−	−	−	−
−	−	−	−

フレイムフロッグ

種族	水棲生物系
出現地域	エルゴード火山

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
31	681	770	1121	1	82	31	77	35	68
36	871	1091	1407	2	92	35	85	40	77
42	1098	1628	1739	2	102	40	94	45	86
48	1412	2328	2202	2	113	45	102	50	96

属性	火	4	水	−4	風	0	土	0
落とすアイテム	MPクイック3				カエルの油			
盗めるアイテム	MPチャージ3				オールクイック			
光召術	火Lv3							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

A−00

種族	水棲生物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
63	2491	4964	3759	10	142	158	112	69	129
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	8	風	0	土	0
落とすアイテム	フルリキッド				アイギスの盾			
盗めるアイテム	防戦の葉				アイギスの盾			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
キルストンプ	土	単体	足止め
ヘルローテ	−	円自	−
−	−	−	−

フォルトゥーナ

Lv	EXP	3721	HP	8301	Ri	5516
74	W	4	ATK	164	DEF	70
	MGC	122	RES	70	SPD	160
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	有翼生物系
出現地域	[illegible]大陸西部の小島※

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4

落とすアイテム	リコタロット	MPクイック4
盗めるアイテム	フルリキッド	MPチャージ4
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]	—	単体	混乱／麻痺
—	—	—	—
—	—	—	—

バルチャー

Lv	EXP	563	HP	666	Ri	944
27	W	1	ATK	76	DEF	32
	MGC	66	RES	32	SPD	66
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	有翼生物系
出現地域	ガロア大裂溝

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4

落とすアイテム	怪鳥の翼	MPチャージ2
盗めるアイテム	ヒールリキッド	MPチャージ3
光召術	風Lv2	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

スノウバルチャー

Lv	EXP	764	HP	1075	Ri	1247
33	W	2	ATK	88	DEF	37
	MGC	75	RES	37	SPD	77
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	有翼生物系
出現地域	レゾルベント大氷壁

属性	火	−2	水	4	風	−2	土	4

落とすアイテム	怪鳥の翼	MPチャージ2
盗めるアイテム	ヒールリキッド	MPチャージ3
光召術	風Lv2	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スカイブレイダー	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

ジゴクチョウ

Lv	EXP	660	HP	866	Ri	1092
30	W	1	ATK	82	DEF	34
	MGC	70	RES	34	SPD	71
Lv	EXP	834	HP	1234	Ri	1352
35	W	2	ATK	91	DEF	39
	MGC	78	RES	39	SPD	80
Lv	EXP	1082	HP	1853	Ri	1720
41	W	2	ATK	103	DEF	44
	MGC	86	RES	44	SPD	91
Lv	EXP	1375	HP	2664	Ri	2148
47	W	2	ATK	114	DEF	49
	MGC	94	RES	49	SPD	101

種族	有翼生物系
出現地域	エルゴード火山

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4

落とすアイテム	怪鳥の翼	MPチャージ2
盗めるアイテム	ヒールリキッド	MPチャージ3
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スカイブレイダー	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

ビーク

Lv	EXP	100	HP	264	Ri	202
9	W	4	ATK	46	DEF	16
	MGC	35	RES	14	SPD	35
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	有翼生物系
出現地域	ディアマント近辺

属性	火	0	水	0	風	4	土	−4

落とすアイテム	鳥の肉	ヒールリキッド
盗めるアイテム	ヒールリキッド	持久の葉
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

モングレルビーク

Lv	EXP	433	HP	1145	Ri	753
21	W	5	ATK	70	DEF	26
	MGC	54	RES	23	SPD	56
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

種族	有翼生物系
出現地域	カルブンクルス近辺

属性	火	0	水	0	風	4	土	−4

落とすアイテム	鳥の肉	ミドルリキッド
盗めるアイテム	ミドルリキッド	持久の葉
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
キツツキ	—	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—

オトンヌ

種族	有翼生物系
出現地域	[illegible]

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
73	3790	10638	5627	4	167	72	133	72	153
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	−4
落とすアイテム	フルリキッド				リザレクトフル			
盗めるアイテム	フルリキッド				リザレクトフル			
光召術	−							
アームフォース	−							

技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]	−	単体	猛毒
[illegible]	水	扇形	−
−	−	−	−

イヴェール

種族	有翼生物系
出現地域	雪原地帯

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
33	807	1263	1318	2	88	33	78	33	77
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	−4
落とすアイテム	リザレクトボトル				ハイリキッド			
盗めるアイテム	リザレクトボトル				ハイリキッド			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
小魚ラッシュ	水	扇形	−
−	−	−	−
−	−	−	−

トレント

種族	植物系
出現地域	ジャダ近辺

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
6	54	168	120	4	39	16	31	14	29
28	714	2214	1190	6	82	40	67	35	68
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	0	土	8
落とすアイテム	リザレクトボトル				赤黒い根			
盗めるアイテム	リザレクトボトル				知識の葉			
光召術	土Lv1							
アームフォース	−							

技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

テラートレント

種族	植物系
出現地域	ガウス地下道

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
24	562	1511	956	6	74	35	61	32	61
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	0	土	8
落とすアイテム	リザレクトボトル				赤黒い根			
盗めるアイテム	リザレクトボトル				知識の葉			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ナッツアロー	−	円自	混乱
−	−	−	−
−	−	−	−

ナブラトレント

種族	植物系
出現地域	ナブラ密林

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
14	225	526	417	5	55	25	45	22	43
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	0	土	8
落とすアイテム	イチジク				赤黒い根			
盗めるアイテム	リザレクトボトル				知識の葉			
光召術	土Lv1							
アームフォース	−							

技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

マッドプラント

種族	植物系
出現地域	ジャダ近辺

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
5	32	51	77	1	35	11	30	11	28
28	607	743	1012	1	80	29	70	29	68
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0
落とすアイテム	ヒールリキッド				スペシャリティS			
盗めるアイテム	アナライザー				リザレクトボトル			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ

世界観

[illegible]ークアイ

種族	植物系
出現地域	[illegible]近辺

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
21	375	325	653	1	65	23	54	23	58
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火 -4	水 4	風 0	土 0
落とすアイテム	奇形植物の目玉	幸運の双葉		
盗めるアイテム	アナライザー	幸運の双葉		
光召術	—			
アームフォース	—			

技名	属性	範囲	追加効果
	—	—	—
	—	—	—
	—	—	—

フォーリーフ

種族	植物系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
54	1714	3249	2634	2	126	50	97	50	118
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火 -4	水 4	風 0	土 0
落とすアイテム	奇形植物の目玉	幸運の双葉		
盗めるアイテム	アナライザー	幸運の双葉		
光召術	—			
アームフォース	—			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
チャームリング	—	単体	混乱
—	—	—	—
—	—	—	—

ヒメ

種族	植物系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
57	1894	3740	2892	2	132	52	101	52	124
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火 -4	水 4	風 0	土 0
落とすアイテム	奇形植物の目玉	運命の四葉		
盗めるアイテム	運命の四葉	エクスタロット		
光召術	—			
アームフォース	—			

技名	属性	範囲	追加効果
チャームリング	—	単体	混乱
—	—	—	—
—	—	—	—

ファンガー

種族	植物系
出現地域	ジャダ近辺

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
4	23	42	59	1	32	12	27	14	25
27	580	666	972	1	76	34	66	39	64
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火 -2	水 4	風 -2	土 0
落とすアイテム	ネクロマッシュ	マンスマッシュ		
盗めるアイテム	レストポイズン	レストオール		
光召術	—			
アームフォース	—			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ナブラファンガー

種族	植物系
出現地域	ナブラ密林

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
14	195	185	362	1	52	22	45	25	42
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火 -2	水 4	風 -2	土 0
落とすアイテム	キノコ	マンスマッシュ		
盗めるアイテム	ネクロマッシュ	レストパラライ		
光召術	—			
アームフォース	—			

技名	属性	範囲	追加効果
パラライスポア	—	円自	麻痺
—	—	—	—
—	—	—	—

ベノムファンガー

種族	植物系
出現地域	エブル遺跡

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
25	517	560	876	1	73	33	63	36	61
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火 -2	水 4	風 -2	土 0
落とすアイテム	ネクロマッシュ	マンスマッシュ		
盗めるアイテム	レストポイズン	レストオール		
光召術	—			
アームフォース	—			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ベノムスクリュー	—	円自	猛毒
—	—	—	—
—	—	—	—

ボギー

種族	不死系
出現地域	[illegible]

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
22	377	381	651	1	62	23	62	27	57
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8

落とすアイテム	MPクイック2	MPチャージ1
盗めるアイテム	MPチャージ1	MPチャージ2
光召術	風Lv2／雷Lv1	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

バンシー

種族	不死系
出現地域	竜縛塔

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
27	556	589	932	1	71	27	71	32	66
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8

落とすアイテム	MPクイック2	MPチャージ2
盗めるアイテム	MPクイック2	MPチャージ2
光召術	氷Lv2／闇Lv2	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

リャナンシー

種族	不死系
出現地域	廃都ヒルベルト

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
31	686	823	1129	1	78	30	77	35	73
35	838	1091	1359	2	85	33	83	39	80
41	1063	1639	1689	2	96	37	92	44	91
45	1220	2112	1917	2	103	40	98	48	98

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8

落とすアイテム	レストシック	MPチャージ2
盗めるアイテム	MPクイック3	MPチャージ3
光召術	風Lv3	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ストウェイブ	闇	単体	病気
−	−	−	−
−	−	−	−

スレイヴボーン

種族	不死系
出現地域	ジャダ

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
6	45	71	100	1	37	13	29	11	29
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8

落とすアイテム	アナライザー	ヒールリキッド
盗めるアイテム	−	−
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ボーンナイト

種族	不死系
出現地域	オルキナ教大神殿地下

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
18	279	334	496	1	61	24	49	21	50
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8

落とすアイテム	アナライザー	ミドルリキッド
盗めるアイテム	ミドルリキッド	持久の秘薬
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
コープスバースト	闇	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

ボーンルーク

種族	不死系
出現地域	廃都ヒルベルト

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
32	748	1175	1225	2	88	36	70	32	75
37	931	1695	1498	2	97	40	77	36	84
43	1232	2447	1945	2	109	46	85	41	94
47	1405	3129	2194	2	116	49	89	44	101

属性	火	−4	水	0	風	−4	土	8

落とすアイテム	アナライザー	ハイリキッド
盗めるアイテム	ミドルリキッド	持久の秘薬
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
コープスバースト	闇	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

マンプル

種族	魔獣系
出現地域	[illegible]地ノワーレ

Lv	EXP	2226	HP	15280	RI	3394
58	W	10	ATK	143	DEF	59
	MGC	102	RES	53	SPD	121
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−2	水	−2	風	0	土	0

落とすアイテム	クマの爪	フルリキッド
盗めるアイテム	好戦の秘薬	好戦の薬
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	[illegible]	−	単体	麻痺
	[illegible]	−	円自	スタン
	−	−	−	−

キュオン

種族	魔獣系
出現地域	ディアマント近辺

Lv	EXP	91	HP	94	RI	184
9	W	1	ATK	43	DEF	14
	MGC	38	RES	14	SPD	35
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−2	水	−2	風	0	土	0

落とすアイテム	オオカミの肝	オオカミの牙
盗めるアイテム	ヒールリキッド	リザレクトボトル
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	−	−	−	−
	−	−	−	−
	−	−	−	−

リュコス

種族	魔獣系
出現地域	バトラキテス近辺

Lv	EXP	479	HP	514	RI	815
24	W	1	ATK	72	DEF	26
	MGC	64	RES	26	SPD	61
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−2	水	−2	風	0	土	0

落とすアイテム	オオカミの肝	オオカミの牙
盗めるアイテム	ミドルリキッド	リザレクトボトル
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	ローリングクラッシュ	−	単体	−
	−	−	−	−
	−	−	−	−

ガルム

種族	魔獣系
出現地域	レゾルベント大氷壁

Lv	EXP	2151	HP	5404	RI	3259
61	W	3	ATK	141	DEF	55
	MGC	114	RES	55	SPD	126
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−2	水	4	風	−2	土	4

落とすアイテム	オオカミの肝	オオカミの牙
盗めるアイテム	フルリキッド	リザレクトフル
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	チャージ	−	自身	−
	煉獄の咆哮	−	単体	ATK↑／MGC↑（味方にも効果あり）
	−	−	−	−

ベルカ

種族	魔獣系
出現地域	ディアマント近辺

Lv	EXP	73	HP	72	RI	152
8	W	1	ATK	40	DEF	13
	MGC	33	RES	13	SPD	34
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−2	水	−2	風	0	土	0

落とすアイテム	ヒールリキッド	リザレクトボトル
盗めるアイテム	ヒールリキッド	アナライザー
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	−	−	−	−
	−	−	−	−
	−	−	−	−

クルイース

種族	魔獣系
出現地域	オルキナ地方東部

Lv	EXP	190	HP	163	RI	352
14	W	1	ATK	52	DEF	18
	MGC	43	RES	18	SPD	45
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−2	水	−2	風	0	土	0

落とすアイテム	ヒールリキッド	リザレクトボトル
盗めるアイテム	ヒールリキッド	アナライザー
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	−	−	−	−
	−	−	−	−
	−	−	−	−

ドリレンキャット

種族	魔獣系
出現地域	ガロア大断層近辺

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
25	503	659	852	1	74	30	60	27	63
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	肉球グローブ	スペシャリティS
盗めるアイテム	ハイリキッド	スペシャリティM
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ヒットダイブ	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

ビッグイヤー

種族	魔獣系
出現地域	聖地ノワーレ

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
57	1900	5304	2902	2	134	58	101	52	119
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	肉球グローブ	再生の翼
盗めるアイテム	ハイリキッド	不死鳥の翼
光召術	光Lv3	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

サミアッド

種族	魔獣系
出現地域	砂漠地帯

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
32	748	1175	1225	2	88	36	70	32	75
37	931	1695	1498	2	97	40	77	36	84
43	1232	2447	1945	2	109	46	85	41	94
45	1317	2804	2068	2	112	48	87	43	98

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	肉球グローブ	オールクイック
盗めるアイテム	ハイリキッド	スペシャリティM
光召術	土Lv3	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ヒットダイブ	—	単体	スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

B−00

種族	魔獣系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
66	2976	22331	4469	12	158	81	115	72	135
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	−4	風	−4	土	8

落とすアイテム	オールクイック	フルリキッド
盗めるアイテム	オールチャージ	好戦の葉
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
チャージクロウ	—	単体	麻痺
ベアルクライ	—	円自	スタン
—	—	—	—

B−01

種族	魔獣系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
67	2512	8302	3765	3	152	67	110	60	136
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	−2	風	−2	土	4

落とすアイテム	フルリキッド	オオカミの牙
盗めるアイテム	フルリキッド	リザレクトフル
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ローリングクラッシュ	—	単体	—
チャージ	—	自身	—
エクスプロード	火	扇形	混乱

B−02

種族	魔獣系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
68	2898	14847	4337	11	151	83	117	74	138
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0

落とすアイテム	スペシャリティM	持久の葉
盗めるアイテム	スペシャリティL	持久の葉
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ブルダッシュ	—	単体	スタン
スパークウエイブ	雷	扇形	麻痺
—	—	—	—

モスリーフ

種族	昆虫系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
31	718	931	1181	2	84	38	72	43	71
36	916	1318	1479	2	93	43	79	48	80
42	1201	1965	1901	2	104	49	87	55	90
50	1589	3118	2464	2	119	57	98	64	104

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4
落とすアイテム	レストポイズン				モスの燐粉			
盗めるアイテム	レストポイズン				レストオール			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]のリンプン	−	円自	静寂
−	−	−	−
−	−	−	−

ベルゼバブ

種族	昆虫系
出現地域	エルゴード火山

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
29	650	802	1079	2	80	36	69	41	68
34	843	1152	1370	2	90	41	76	46	76
40	1120	1743	1784	2	101	47	85	53	87
46	1407	2522	2204	2	112	53	93	59	97

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4
落とすアイテム	レストチャーム				モスの燐粉			
盗めるアイテム	レストチャーム				レストオール			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
吸血の針	−	単体	HP吸収
−	−	−	−
−	−	−	−

サイズ

種族	昆虫系
出現地域	オルキナ地方東部

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
16	264	442	479	5	60	22	50	19	47
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4
落とすアイテム	ヒールリキッド				持久の薬			
盗めるアイテム	迅速の秘薬				持久の薬			
光召術	風Lv1							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]刃	−	単体	−
−	−	−	−
−	−	−	−

コバルトサイズ

種族	昆虫系
出現地域	聖地ノワーレ

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
57	2170	9013	3314	10	141	58	109	52	119
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	4	風	0	土	−4
落とすアイテム	フルリキッド				持久の薬			
盗めるアイテム	迅速の秘薬				持久の薬			
光召術	水Lv4							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
二枚刃	−	単体	−
クロスカッター	風	直線	−
−	−	−	−

クリムゾンサイズ

種族	昆虫系
出現地域	エプル近辺

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
24	531	994	904	6	76	29	64	26	61
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	4	水	0	風	0	土	−4
落とすアイテム	ミドルリキッド				持久の薬			
盗めるアイテム	迅速の秘薬				持久の薬			
光召術	火Lv2							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]刃	−	単体	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ノスピラス

種族	昆虫系
出現地域	オルキナ地方西部

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
12	141	121	269	1	47	16	45	18	37
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	4	風	0	土	4
落とすアイテム	上質な繭				イモムシの角			
盗めるアイテム	レストポイズン				レストオール			
光召術	−							
アームフォース	−							

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ポイズンブレス	−	単体	猛毒
−	−	−	−
−	−	−	−

サウロイド

種族	竜系
出現地域	グラ慈恵教会跡地

Lv	EXP		HP		Ri	
30	EXP	667	HP	1047	Ri	1102
	W	2	ATK	84	DEF	34
	MGC	67	RES	31	SPD	71
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	レストシック	リセットオール
盗めるアイテム	リセットオール	レストオール
光召術	―	
アームフォース	―	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

サウロイドグリーン

種族	竜系
出現地域	闘技場

Lv	EXP		HP		Ri	
54	EXP	0	HP	4746	Ri	0
	W	0	ATK	129	DEF	56
	MGC	97	RES	50	SPD	114
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	―	―
盗めるアイテム	―	―
光召術	―	
アームフォース	―	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ライズピラー	闇	円対	全属性耐性↓
―	―	―	―
―	―	―	―

ジン

種族	竜系
出現地域	グラ慈恵教会跡地

Lv	EXP		HP		Ri	
30	EXP	676	HP	883	Ri	1118
	W	2	ATK	84	DEF	31
	MGC	73	RES	31	SPD	71
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	−4

落とすアイテム	勇気の秘薬	スペシャリティS
盗めるアイテム	スペシャリティS	スペシャリティM
光召術	―	
アームフォース	―	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ヴェントブレス	風	単体	静寂
―	―	―	―
―	―	―	―

サウロイドデッド

種族	竜系
出現地域	廃都ヒルベルト

Lv	EXP		HP		Ri	
32	EXP	890	HP	3106	Ri	1458
	W	2	ATK	90	DEF	39
	MGC	67	RES	34	SPD	76
37	EXP	1169	HP	4547	Ri	1880
	W	2	ATK	100	DEF	44
	MGC	73	RES	39	SPD	85
43	EXP	1462	HP	6676	Ri	2308
	W	3	ATK	112	DEF	50
	MGC	80	RES	44	SPD	96
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	レストシック	リセットオール
盗めるアイテム	リセットオール	レストオール
光召術	―	
アームフォース	―	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ペネトレイトフィスト	闇	単体	病気
―	―	―	―
―	―	―	―

マーリド

種族	竜系
出現地域	エブル遺跡

Lv	EXP		HP		Ri	
27	EXP	570	HP	679	Ri	956
	W	1	ATK	78	DEF	28
	MGC	68	RES	28	SPD	66
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0

落とすアイテム	勇気の秘薬	スペシャリティS
盗めるアイテム	スペシャリティS	スペシャリティM
光召術	―	
アームフォース	―	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
アクアブレス	水	単体	猛毒
―	―	―	―
―	―	―	―

イフリート

種族	竜系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	EXP		HP		Ri	
55	EXP	1855	HP	4197	Ri	2846
	W	2	ATK	131	DEF	50
	MGC	107	RES	50	SPD	115
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
-	EXP	-	HP	-	Ri	-
	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	4	水	−4	風	0	土	0

落とすアイテム	勇気の秘薬	スペシャリティS
盗めるアイテム	スペシャリティS	スペシャリティM
光召術	―	
アームフォース	―	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
フレアブレス	火	単体	混乱
―	―	―	―
―	―	―	―

ダオ

種族	竜系
出現地域	聖地ノワーレ

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
59	2062	5044	3136	3	138	54	112	54	122
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4

項目		
落とすアイテム	勇気の秘薬	スペシャリティS
盗めるアイテム	スペシャリティS	スペシャリティL
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ソイルブレス	土	単体	石化
−	−	−	−
−	−	−	−

D−01

種族	竜系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
68	2568	7353	3842	3	154	61	121	61	138
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	4	土	−4

項目		
落とすアイテム	スペシャリティM	不死鳥の翼
盗めるアイテム	スペシャリティM	不死鳥の翼
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ヴェントブレス	風	単体	静寂
真空波	−	扇形	−
−	−	−	−

D−03

種族	竜系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
70	2669	7953	3982	3	157	62	123	62	142
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	−4	土	4

項目		
落とすアイテム	リザレクトフル	エリクシア
盗めるアイテム	リザレクトフル	エリクシア
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ソイルブレス	土	単体	石化
真空波	−	扇形	−
−	−	−	−

D−00

種族	竜系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
67	2511	7066	[illegible]	3	152	[illegible]	120	60	[illegible]
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	[illegible]

項目		
落とすアイテム	フルリキッド	再生の翼
盗めるアイテム	フルリキッド	再生の翼
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
アクアブレス	水	単体	猛毒
真空波	−	扇形	−
−	−	−	−

D−02

種族	竜系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
69	2622	7650	[illegible]	3	155	[illegible]	122	62	[illegible]
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	4	水	−4	風	0	土	[illegible]

項目		
落とすアイテム	MPチャージ1	怪鳥の翼
盗めるアイテム	MPチャージ1	怪鳥の翼
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
フレアブレス	火	単体	混乱
真空波	−	扇形	−
−	−	−	−

タロス

種族	魔法生物系
出現地域	竜縛塔

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
10	132	319	[illegible]	4	47	[illegible]	38	18	[illegible]
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	0	風	0	土	[illegible]

項目		
落とすアイテム	パワーリング	アイアスの盾
盗めるアイテム	土の破片	石の破片
光召術	土Lv1	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

イマジナルギア

種族	魔法生物系
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	EXP	1950	HP	11092	RI	3011
52	W	9	ATK	125	DEF	66
	MGC	100	RES	58	SPD	110
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	−4	水	0	風	0	土	8

落とすアイテム	フルリキッド	アイアスの盾
盗めるアイテム	抵抗の秘薬	抵抗の葉
光召術	土Lv4	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ガイアクラッシュ	土	単体	石化
−	−	−	−
−	−	−	−

アダマンギア

種族	魔法生物系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

Lv	EXP	1846	HP	9882	RI	2863
50	W	9	ATK	121	DEF	64
	MGC	98	RES	57	SPD	107
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−4	風	−4	土	8

落とすアイテム	フルリキッド	アイアスの盾
盗めるアイテム	抵抗の秘薬	抵抗の葉
光召術	氷Lv3	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ガイアクラッシュ	土	単体	石化
−	−	−	−
−	−	−	−

ミミック

種族	魔法生物系
出現地域	オルキナ教大神殿地下

Lv	EXP	482	HP	1041	RI	843
20	W	7	ATK	68	DEF	31
	MGC	60	RES	31	SPD	58
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	エクスタロット	リコタロット
盗めるアイテム	アームタロット	砂の城
光召術	風Lv2／土Lv2	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ルーシーミミック

種族	魔法生物系
出現地域	レゾルベント大氷壁

Lv	EXP	1227	HP	4020	RI	1981
36	W	9	ATK	100	DEF	48
	MGC	87	RES	48	SPD	88
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	マーキュリー	エクスタロット
盗めるアイテム	リコタロット	アームタロット
光召術	火Lv4／氷Lv2／光Lv3	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ペルソナブレス	−	扇形	RES↓
−	−	−	−
−	−	−	−

メルシーミミック

種族	魔法生物系
出現地域	オルキナ教大神殿地下

Lv	EXP	2376	HP	12556	RI	3650
54	W	11	ATK	135	DEF	68
	MGC	112	RES	68	SPD	121
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	エクスタロット	リコタロット
盗めるアイテム	アームタロット	砂の城
光召術	火Lv4／光Lv3	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ペルソナブレス	−	扇形	RES↓
−	−	−	−
−	−	−	−

ガーゴイル

種族	魔法生物系
出現地域	竜縛塔

Lv	EXP	59	HP	82	RI	125
7	W	1	ATK	39	DEF	14
	MGC	31	RES	12	SPD	31
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	RI	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−2	風	−2	土	4

落とすアイテム	ヒールリキッド	アナライザー
盗めるアイテム	ヒールリキッド	アナライザー
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

シルフィード

種族	魔法生物系
出現地域	天衝塔ザイフェルト

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
31	811	746	1335	2	84	41	72	132	71
36	1026	1057	1657	2	93	47	79	136	80
42	1327	1576	2101	2	104	53	87	141	90
45	1487	1915	2335	2	110	56	91	143	95

属性	火	6	水	6	風	8	土	−4

項目		
落とすアイテム	希少鉱石	オールクイック
盗めるアイテム	オールチャージ	烈風の護符
光召術	風Lv4	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アップルスライム

種族	魔法生物系
出現地域	オルキナ教大神殿地下

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
17	253	226	454	1	54	19	54	23	49
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	アナライザー	MPクイック2
盗めるアイテム	アナライザー	MPチャージ2
光召術	光Lv1	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ポルターガイスト

種族	魔法生物系
出現地域	オルキナ教大神殿地下

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
17	261	256	469	1	59	20	52	20	49
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	アームタロット	好戦の秘薬
盗めるアイテム	アームタロット	好戦の秘薬
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
フランキスカ	−	単体	−
−	−	−	−
−	−	−	−

スライム

種族	魔法生物系
出現地域	竜縛塔

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
6	44	53	97	1	34	11	33	13	29
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	アナライザー	MPクイック1
盗めるアイテム	アナライザー	MPチャージ1
光召術	火Lv1	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

グレープスライム

種族	魔法生物系
出現地域	天衝塔ザイフェルト

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
30	654	765	1081	1	77	29	76	34	71
35	838	1091	1359	2	85	33	83	39	80
41	1063	1639	1689	2	96	37	92	44	91
44	1182	1950	1861	2	101	40	96	47	96

属性	火	−4	水	4	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	アナライザー	MPクイック3
盗めるアイテム	アナライザー	MPチャージ3
光召術	風Lv3／雷Lv2	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

リビングアームズ

種族	魔法生物系
出現地域	天衝塔ザイフェルト

Lv	EXP	HP	RI	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
32	756	1001	1239	2	88	32	76	32	75
37	971	1443	1562	2	97	36	84	36	84
43	1236	2083	1952	2	109	41	92	41	94
45	1323	2387	2079	2	112	43	95	43	98

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	アームタロット	好戦の秘薬
盗めるアイテム	アームタロット	好戦の秘薬
光召術	−	
アームフォース	−	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
トマホーク	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

リビングバトラー

種族	魔法生物系
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
52	1674	3482	2584	2	125	48	104	48	110
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	アームタロット	好戦の秘薬
盗めるアイテム	アームタロット	好戦の秘薬
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
トマホーク	—	単体	スタン
フランキスカ	—	単体	—
—	—	—	—

M−00

種族	魔法生物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
65	2869	[illegible]	[illegible]	11	[illegible]	[illegible]	114	[illegible]	[illegible]
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	−2	水	−2	風	[illegible]	土	[illegible]

落とすアイテム	フルリキッド	[illegible]
盗めるアイテム	アイアスの盾	[illegible]
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ガイアクラッシュ	土	単体	石化
ボルトストリーム	雷	円自	—
—	—	—	—

M−01

種族	魔法生物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
63	2262	7044	3414	3	145	64	107	57	129
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	8	水	−4	風	0	土	0

落とすアイテム	防戦の秘薬	アイアスの盾
盗めるアイテム	フルリキッド	砂の城
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スタチュードロップ	土	単体	混乱
スプレッドライン	—	扇形	石化
—	—	—	—

M−02

種族	魔法生物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
63	2148	[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	120	[illegible]	[illegible]
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	[illegible]

落とすアイテム	オールクイック	[illegible]
盗めるアイテム	オールチャージ	[illegible]
光召術	火Lv4	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ゼリーターン	—	円自	SPD↓／スタン
—	—	—	—
—	—	—	—

M−03

種族	魔法生物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
64	2321	6253	3497	3	147	58	117	58	131
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	アームタロット	リザレクトフル
盗めるアイテム	アームタロット	リザレクトフル
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
トマホーク	—	単体	スタン
フランキスカ	—	単体	—
ソードダンス	—	単体	—

ラスカーダシステム

種族	その他
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	EXP	HP	Ri	W	ATK	DEF	MGC	RES	SPD
53	1796	7278	[illegible]	8	130	[illegible]	96	49	[illegible]
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

属性	火	0	水	−4	風	−2	土	[illegible]

落とすアイテム	フルリキッド	スペシャリティM
盗めるアイテム	スペシャリティM	スペシャリティL
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
オーバーヒート	—	自身	神速／ATK↑／DEF↓
CODE:W	貫通	扇形	—
—	—	—	—

ベルクトシステム

種族	その他
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	EXP	1984	HP	8596	Ri	3038
56	W	9	ATK	136	DEF	57
	MGC	100	RES	51	SPD	117
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−4	風	−2	土	0

落とすアイテム	フルリキッド	MPチャージ3
盗めるアイテム	MPクイック4	オールクイック
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
オーバーヒート	—	自身	神速／ATK↑／DEF↓
CODE:R	貫通	単体	—
—	—	—	—

イマジナルセイバー

種族	その他
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	EXP	1553	HP	2932	Ri	2403
51	W	2	ATK	121	DEF	47
	MGC	94	RES	47	SPD	113
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−4	風	−2	土	0

落とすアイテム	リセットオール	リコタロット
盗めるアイテム	リセットオール	エクスタロット
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
CODE:S	—	単体	病気
—	—	—	—
—	—	—	—

リアルセイバー

種族	その他
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	EXP	1728	HP	3470	Ri	2656
54	W	2	ATK	126	DEF	50
	MGC	97	RES	50	SPD	118
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−4	風	−2	土	0

落とすアイテム	リセットオール	リコタロット
盗めるアイテム	リセットオール	エクスタロット
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
CODE:V	—	単体	猛毒
—	—	—	—
—	—	—	—

ラスカーダセイバー

種族	その他
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	EXP	1636	HP	3080	Ri	2525
52	W	2	ATK	123	DEF	48
	MGC	95	RES	48	SPD	115
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−4	風	−2	土	0

落とすアイテム	レストオール	リコタロット
盗めるアイテム	レストオール	エクスタロット
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
CODE:A	—	円自	ATK↓／MGC↓
—	—	—	—
—	—	—	—

ベルクトセイバー

種族	その他
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	EXP	1809	HP	3640	Ri	2775
55	W	2	ATK	128	DEF	50
	MGC	99	RES	50	SPD	120
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	0	水	−4	風	−2	土	0

落とすアイテム	レストオール	リコタロット
盗めるアイテム	レストオール	エクスタロット
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
CODE:D	—	円自	DEF↓／RES↓
—	—	—	—
—	—	—	—

セルキー

種族	その他
出現地域	???

Lv	EXP	462	HP	328	Ri	15286
30	W	1	ATK	73	DEF	255
	MGC	60	RES	1	SPD	64
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-
Lv	EXP	-	HP	-	Ri	-
-	W	-	ATK	-	DEF	-
	MGC	-	RES	-	SPD	-

属性	火	3	水	3	風	3	土	3

落とすアイテム	アームタロット	アイアスの盾
盗めるアイテム	エクスタロット	アイアスの盾
光召術	—	
アームフォース	—	

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ミステイク	—	単体	—
逃走	—	自身	戦闘から逃走
—	—	—	—

ポーリャ（1回目）

種族	人間系
出現地域	マンデルロー海岸

Lv	15	EXP	0	HP	1439	Ri	0	W	0
ATK	58	DEF	23	MGC	50	RES	23	SPD	50

属性	火	4	水	−2	風	4	土	−2
落とすアイテム	—				—			
盗めるアイテム	—				—			
光召術	火Lv2							

アームフォース	状態変化耐性	瀕死ダメージ+	[illegible]
	—	—	
	—	—	
	—	—	
	—	—	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	炎舞	火	円自	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ルーニャ（1回目）

種族	人間系
出現地域	マンデルロー海岸

Lv	15	EXP	0	HP	1295	Ri	0	W	0
ATK	57	DEF	25	MGC	51	RES	25	SPD	46

属性	火	−2	水	4	風	−2	土	4
落とすアイテム	—				—			
盗めるアイテム	—				—			
光召術	水Lv1／土Lv1／氷Lv1							

アームフォース	状態変化耐性	状態異常耐性	[illegible]
	—	—	
	—	—	
	—	—	
	—	—	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	六光	—	単体	足止め
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

ビフロンス

種族	植物系
出現地域	ナブラ密林

Lv	20	EXP	3908	HP	6633	Ri	6828	W	120
ATK	70	DEF	32	MGC	62	RES	32	SPD	63

属性	火	−2	水	4	風	0	土	4
落とすアイテム	土のジェム				防御の葉			
盗めるアイテム	石の破片				抵抗の葉			
光召術	土Lv1／水Lv2							

アームフォース	状態変化耐性	状態異常耐性	
	—	—	
	—	—	
	—	—	
	—	—	

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	ネムリノトキ	—	自身	DEF↓／RES↑
	メザメノトキ	—	自身	DEF↑／RES↓
	ハルノタネ	—	単体	静寂
	アキノタネ	—	単体	足止め
	シュウカクサイ	—	直線	—
	シゼンノムチ	—	単体	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

グラ

種族	ログレス系
出現地域	エブル遺跡

Lv	31	EXP	7972	HP	20274	Ri	13119	W	146
ATK	93	DEF	43	MGC	81	RES	43	SPD	85

属性	火	0	水	0	風	−2	土	8
落とすアイテム	巨石のジェム				知識の葉			
盗めるアイテム	大地の破片				砂の城			
光召術	土Lv2							

アームフォース		
状態異常耐性	物理ダメージ無効	[illegible]
−	−	[illegible]
−	−	[illegible]
−	−	[illegible]
−	−	[illegible]

技名	属性	範囲	追加効果
石化の息	土	扇形	石化
剛直の波動	−	自身	DEF↑／RES↓
剛直の境界	土	全体	−
全砲撃	−	直線	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

キマイラ

種族	魔獣系
出現地域	ガロア大裂溝

Lv	32	EXP	8348	HP	22079	Ri	13677	W	148
ATK	89	DEF	44	MGC	76	RES	44	SPD	87

属性	火	4	水	−2	風	−2	土	4
落とすアイテム	フルリキッド				キマイラケープ			
盗めるアイテム	オールチャージ				持久の葉			
光召術	火Lv3／土Lv3							

アームフォース		
状態変化耐性	ATKアップ付加	状態異常耐性
光召術無効	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

技名	属性	範囲	追加効果
怠惰の翼	−	円自	Lv↓
憤怒の腕	土	単体	スタン
暴食の吐息	火	扇形	−
許されざる大罪	火/土	円自	Lv↓
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アルス（1回目）

種族	人間系
出現地域	トバジオン近辺

Lv	32	EXP	2821	HP	10599	Ri	4622	W	50
ATK	95	DEF	76	MGC	78	RES	64	SPD	84

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	クアッドフォース				抵抗の葉			
盗めるアイテム	シルバープレート				抵抗の葉			
光召術	火Lv2／土Lv3							

アームフォース		
DEFダウン	Lvダウン	状態変化耐性
必殺の一撃	状態異常耐性	ピンチガード
フォースアップ	単独行動	−
−	−	−
−	−	−

技名	属性	範囲	追加効果
グランドレイジ	−	単体	−
マルチスフィア	−	自身	ATK↑／DEF↑
支配の静寂	闇	全体	−
審判の時空	−	全体	戦闘不能
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アデール（1回目）

種族	人間系
出現地域	トバジオン近辺

Lv	32	EXP	2779	HP	9576	RI	4552	W	49
ATK	66	DEF	56	MGC	88	RES	96	SPD	73

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	ワイズクローク				知識の葉			
盗めるアイテム	コーダーリング				知識の葉			
光召術	火Lv3／土Lv2／光Lv3／闇Lv1							

アームフォース

状態変化耐性	光召スタン付加	状態異常耐性
物理ダメージ無効	光召術無効	単独光召増幅
単独行動	—	—
—	—	—
—	—	—

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
コンセントレート	—	円自	全能力↑
エナジーブラスト	—	単体	特殊防御にダメージ
堕歌	闇	全体	全能力↓
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

レスリー

種族	人間系
出現地域	トバジオン近辺

Lv	31	EXP	2751	HP	9464	RI	4528	W	50
ATK	94	DEF	80	MGC	78	RES	68	SPD	84

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	シルバーガード				迅速の葉			
盗めるアイテム	ランナーリング				迅速の葉			
光召術	火Lv3／風Lv3／土Lv2							

アームフォース

麻痺付加	SPDダウン	状態変化耐性
MGCアップ付加	ぼうぎょ無効	状態異常耐性
瀕死アイテム回復	戦闘不能防止	瀕死消費AP減少
単独行動	—	—
—	—	—

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
ハートレスカノン	—	単体	—
クレセントエッジ	—	直線	状態変化解除
ソニックレイジ	雷	単体	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ヴァイス

種族	人間系
出現地域	竜縛塔

Lv	33	EXP	8118	HP	23727	RI	13256	W	139
ATK	119	DEF	16	MGC	76	RES	64	SPD	88

属性	火	2	水	0	風	−2	土	2
落とすアイテム	エリクシア				皇太子の外套			
盗めるアイテム	爆炎の破片				巨石の破片			
光召術	火Lv3／土Lv2／闇Lv3							

アームフォース

状態変化耐性	光召スタン付加	再生付加
特殊防御破壊	状態異常耐性	光召術無効
戦闘不能防止	物理リバース	クリティカル防止
単独光召増幅	アンチフォース	—
—	—	—

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
喰命の腕	—	単体	MGC↑／HP吸収
龍降一閃	—	単体	足止め
穢れの翼	—	自身	MGC↑／RES↑／SPD↑
闇炎	闇	円対	猛毒／病気
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

カンヘル

種族	竜系
出現地域	グラ慈恵教会跡地

Lv	35	EXP	9704	HP	29107	RI	15732	W	156
ATK	101	DEF	50	MGC	87	RES	50	SPD	89

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	フルリキッド				スペシャリティM			
盗めるアイテム	レストオール				スペシャリティM			
光召術	光Lv3／雷Lv3							

アームフォース		
特殊防御破壊	状態異常耐性	[illegible]
撃破HP回復	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

技名	属性	範囲	追加効果
カオスピラー	闇	円対	全属性耐性↓
ペネトレイトフィスト	闇	単体	病気
アビスブラスト	−	直線	足止め
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

イグナーツ（1回目）

種族	人間系
出現地域	グラ慈恵教会跡地

Lv	56	EXP	0	HP	101509	RI	0	W	0
ATK	138	DEF	52	MGC	116	RES	90	SPD	136

属性	火	2	水	0	風	0	土	2
落とすアイテム	−				−			
盗めるアイテム	紅蓮の破片				大地の破片			
光召術	火Lv3／土Lv3／闇Lv4							

アームフォース		
状態変化耐性	必殺の一撃	状態異常耐性
物理ダメージ無効	光召術無効	物理リバース
単独光召増幅	瀕死消費AP減少	アンチフォース
−	−	−
−	−	−

技名	属性	範囲	追加効果
闇刃	闇	単体	病気／特殊防御破壊（物理）
黒盾	−	自身	ATK↑／MGC↑／SPD↑／Lv↑
神斬	−	単体	石化／スタン
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

バビルサグ

種族	ログレス系
出現地域	天衝塔ザイフェルト

Lv	36	EXP	10302	HP	29019	RI	16629	W	161
ATK	102	DEF	48	MGC	89	RES	48	SPD	100

属性	火	0	水	0	風	8	土	−2
落とすアイテム	疾風のジェム				防戦の葉			
盗めるアイテム	烈風の破片				防戦の葉			
光召術	風Lv3							

アームフォース		
状態変化耐性	SPDアップ付加	神速付加
状態異常耐性	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

技名	属性	範囲	追加効果
疾風の翼	風	円対	−
天威の波動	−	自身	神速／SPD↑
翠の裂鎖	−	単体	静寂／DEF↓
天威の疾風	風	全体	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

競合ダンジョン2→Lv:41 EXP:12646 HP:43157 RI:20087 W:172 ATK:112 DEF:54 MGC:96 RES:54 SPD:110
競合ダンジョン3→Lv:46 EXP:15305 HP:61832 RI:23973 W:185 ATK:122 DEF:59 MGC:103 RES:59 SPD:120

スクイル

種族	ログレス系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

LV	36	EXP	9931	HP	21331	RI	16030	W	155
ATK	99	DEF	48	MGC	100	RES	48	SPD	93

属性	火	−2	水	8	風	0	土	0
落とすアイテム	流水のジェム				知識の葉			
盗めるアイテム	波濤の破片				知識の葉			
光召術	水Lv3							

アームフォース		
状態変化耐性	状態異常耐性	回復量アップ
物理リバース	光召リバース	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
怒濤の波動	−	自身	HP回復
水渦の試練	水	直線	RES↓
怒濤の帰結	水	全体	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ダンジョン2→Lv:41　EXP:12214　HP:31590　RI:19401　W:166　ATK:109　DEF:54　MGC:109　RES:54　SPD:103
ダンジョン3→Lv:46　EXP:14791　HP:45096　RI:23168　W:179　ATK:119　DEF:59　MGC:117　RES:59　SPD:113

ウルグラ

種族	ログレス系
出現地域	エルゴード火山

LV	36	EXP	10278	HP	32074	RI	16590	W	160
ATK	105	DEF	45	MGC	89	RES	46	SPD	96

属性	火	8	水	−2	風	0	土	0
落とすアイテム	爆炎のジェム				好戦の葉			
盗めるアイテム	紅蓮の破片				好戦の葉			
光召術	火Lv3							

アームフォース		
状態変化耐性	急所突き	必殺の一撃
状態異常耐性※Lv41、46のみ	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
強襲	−	単体	猛毒
勇猛の波動	−	自身	ダメージ反射
溶岩槌	火	円対	混乱／DEF↓
勇猛の宿命	火	全体	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ダンジョン2→Lv:41　EXP:12668　HP:47700　RI:20122　W:172　ATK:115　DEF:52　MGC:96　RES:52　SPD:106
ダンジョン3→Lv:46　EXP:15346　HP:68341　RI:24037　W:186　ATK:125　DEF:57　MGC:103　RES:57　SPD:116

バネトウ

種族	ログレス系
出現地域	廃都ヒルベルト

LV	36	EXP	10312	HP	25964	RI	16644	W	161
ATK	103	DEF	52	MGC	89	RES	52	SPD	95

属性	火	−2	水	−2	風	−2	土	−2
落とすアイテム	守護の角				アイアスの盾			
盗めるアイテム	砂の城				防戦の葉			
光召術	−							

アームフォース		
状態変化耐性※Lv41、46のみ	ピンチガード	光召術無効
状態異常耐性	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
守護の矜持	−	自身	物理無効
瘴気	−	単体	病気／睡眠
地走り	−	直線	スタン
矜持の波動	−	自身	DEF↓／RES↑
鎮められし怨嗟	−	円自	病気／睡眠／MGC↓
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ダンジョン2→Lv:41　EXP:12582　HP:38614　RI:19985　W:171　ATK:113　DEF:57　MGC:96　RES:57　SPD:105
ダンジョン3→Lv:46　EXP:15277　HP:55323　RI:23930　W:185　ATK:123　DEF:63　MGC:103　RES:63　SPD:115

アロケル

種族	竜系
出現地域	???

Lv	39	EXP	10689	HP	22979	RI	17074	W	153
ATK	109	DEF	54	MGC	91	RES	50	SPD	94

属性	火	4	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	リザレクトフル				フルリキッド			
盗めるアイテム	スペシャリティM				スペシャリティM			
光召術	―							

アームフォース

状態変化耐性	状態異常耐性	ピンチガード
―	―	
―	―	
―	―	
―	―	

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
チェインテイル	―	扇形	ATK↓
スパイクドテイル	―	単体	MGC↓
グラビトンサマー	―	単体	スタン
フレイムクロス	火	円対	混乱
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

ポーリャ(2回目)

種族	人間系
出現地域	元老院

Lv	42	EXP	5329	HP	19334	RI	8435	W	70
ATK	113	DEF	49	MGC	94	RES	49	SPD	100

属性	火	6	水	−2	風	6	土	−2
落とすアイテム	アイアスの盾				好戦の葉			
盗めるアイテム	紅蓮の破片				烈風の破片			
光召術	火Lv4/風Lv3/光Lv3							

アームフォース

状態変化耐性	光召スタン付加	[illegible]
状態異常耐性	―	
―	―	
―	―	
―	―	

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
炎舞	火	円自	―
砕破	土	単体	スタン
まじくるジェミニ	―	全体	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

ルーニャ(2回目)

種族	人間系
出現地域	元老院

Lv	42	EXP	5318	HP	17401	RI	8418	W	70
ATK	110	DEF	53	MGC	96	RES	53	SPD	94

属性	火	−2	水	6	風	−2	土	6
落とすアイテム	アイギスの盾				防戦の葉			
盗めるアイテム	波濤の破片				大地の破片			
光召術	水Lv4/土Lv4/氷Lv2							

アームフォース

状態変化耐性	状態異常耐性	ピンチガード
単独光召増幅	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
六光	―	単体	足止め
守護	―	円自	全属性耐性↑
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

クライド(1回目)

種族	人間系
出現地域	廃都ヒルベルト

Lv	52	EXP	18499	HP	87559	Ri	28552	W	198
ATK	146	DEF	61	MGC	98	RES	74	SPD	125

属性	火	0	水	2	風	2	土	0
落とすアイテム	セグメンタータ				防戦の葉			
盗めるアイテム	波濤の破片				烈風の破片			
[illegible]	水Lv3／風Lv4／雷Lv2							

アームフォース		
状態変化耐性	ぼうぎょ無効	特殊防御破壊
状態異常耐性	オートガード	戦闘不能防止
−	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ハイアクセル	−	自身	ATK↑／DEF↑／特殊防御
ソニックブレイド	風	扇形	SPD↓
ヴォルトホーン	雷	直線	麻痺
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

エメラルダス

種族	水棲生物系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

Lv	55	EXP	20124	HP	63297	Ri	30862	W	204
ATK	140	DEF	152	MGC	113	RES	66	SPD	115

属性	火	−4	水	8	風	0	土	0
落とすアイテム	防戦の秘薬				アイギスの盾			
盗めるアイテム	防戦の葉				アイギスの盾			
[illegible]	水Lv3／闇Lv3							

アームフォース		
状態異常耐性	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
キルストンプ	土	単体	足止め
ヘルローテ	−	円自	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アルス(2回目)

種族	人間系
出現地域	ディアマント城

Lv	53	EXP	0	HP	67559	Ri	0	W	0
ATK	120	DEF	88	MGC	106	RES	84	SPD	135

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	−				−			
盗めるアイテム	不死鳥の翼				抵抗の葉			
[illegible]	水Lv3／土Lv4／雷Lv3							

アームフォース		
状態変化耐性	必殺の一撃	特殊防御破壊
状態異常耐性	ピンチガード	単独行動
−	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
グランドレイジ	−	単体	−
マルチスフィア	−	自身	ATK↑／DEF↑
セルリアンスラム	−	単体	DEF↓／RES↓
支配の静寂	闇	全体	−
審判の時空	−	全体	戦闘不能
純潔の楽師	−	全体	DEF↑／RES↑／HP回復
天威の疾風	風	全体	−
怒濤の帰結	水	全体	−
勇猛の宿命	火	全体	−
守護の矜持	−	全体	物理無効
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アデール（2回目）

種族	人間系
出現地域	ディアマント城

Lv	53	EXP	0	HP	47559	Ri	0	W	0
ATK	108	DEF	68	MGC	139	RES	94	SPD	131

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	―	―
盗めるアイテム	モリガンリング	知識の葉
光召術	火Lv2／土Lv3／雷Lv3	

アームフォース		
状態変化耐性	状態異常耐性	[illegible]
光召術無効	単独光召増幅	
―	―	
―	―	
―	―	

技名	属性	範囲	追加効果
コンセントレート	―	円自	全能力↑
エナジーブラスト	―	単体	特殊防御にダメージ
フリージングレイ	氷	円対	―
堕歌	闇	全体	全能力↓
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

クライド（2回目）

種族	人間系
出現地域	ディアマント城

Lv	53	EXP	0	HP	57559	Ri	0	W	0
ATK	128	DEF	58	MGC	106	RES	74	SPD	125

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	―	―
盗めるアイテム	リザレクトフル	防戦の葉
光召術	火Lv2／風Lv4／雷Lv3	

アームフォース		
状態変化耐性	再生付加	[illegible]
状態異常耐性	状態異常無効	[illegible]
アンチフォース	―	
―	―	
―	―	

技名	属性	範囲	追加効果
ハイアクセル	―	自身	ATK↑／DEF↑／特殊防御
ソニックブレイド	風	扇形	SPD↓
ヴォルトホーン	雷	直線	麻痺
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

イグナーツ（2回目）

種族	人間系
出現地域	クレイデル

Lv	56	EXP	20608	HP	101509	Ri	31546	W	206
ATK	138	DEF	52	MGC	116	RES	90	SPD	136

属性	火	2	水	0	風	0	土	2

落とすアイテム	大地のジェム	持久の葉
盗めるアイテム	紅蓮の破片	大地の破片
光召術	火Lv4／土Lv4／闇Lv4	

アームフォース		
状態変化耐性	必殺の一撃	状態異常耐性
物理ダメージ無効	物理リバース	単独光召増幅
瀕死消費AP減少	アンチフォース	―
―	―	―
―	―	―

技名	属性	範囲	追加効果
闇刃	闇	単体	病気／特殊防御破壊（物理）
黒盾	―	自身	ATK↑／MGC↑／SPD↑／Lv↑
神斬	―	単体	石化／スタン
狂呪	―	円対	猛毒／麻痺／病気
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

ホゼア

種族	人間系
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	58	EXP	21703	HP	123758	RI	33086	W	210
ATK	130	DEF	44	MGC	119	RES	112	SPD	140

属性	火	2	水	2	風	2	土	2
落とすアイテム	波濤のジェム				知識の葉			
盗めるアイテム	波濤の破片				巨石の破片			
光召術	火Lv3／水Lv3／土Lv4／雷Lv4／光Lv3							

アームフォース		
状態変化耐性	光召スタン付加	瀕死ダメージ+
状態異常耐性	光召術無効	光召リバース
単独光召増幅	光召即時発動	アンチフォース
—	—	—
—	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
白の波動	光	単体	静寂／ATK↓
イマジナルの託宣	—	円対	MGC↓／RES↓／状態変化解除
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

ディノス

種族	人間系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	59	EXP	23457	HP	122737	RI	35680	W	223
ATK	116	DEF	43	MGC	116	RES	77	SPD	140

属性	火	0	水	0	風	−2	土	2
落とすアイテム	紅蓮のジェム				迅速の葉			
盗めるアイテム	紅蓮の破片				大地の破片			
光召術	火Lv4／土Lv4／闇Lv4							

アームフォース		
病気付加	RESダウン	状態変化耐性
状態異常耐性	光召リバース	単独光召増幅
フォースアップ	単独行動	—
—	—	—
—	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
使徒召喚	—	自身	エレボスを一体召喚
連撃・三哭	—	単体	—
冥光・双穿	光/闇	直線	混乱／猛毒
告死の闇	闇	円自	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

クライド(3回目)

種族	人間系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	60	EXP	21552	HP	151576	RI	32718	W	202
ATK	156	DEF	48	MGC	112	RES	86	SPD	96

属性	火	0	水	2	風	2	土	0
落とすアイテム	烈風のジェム				防戦の葉			
盗めるアイテム	波濤の破片				烈風の破片			
光召術	水Lv3／風Lv4／雷Lv3							

アームフォース		
DEFダウン	状態変化耐性	再生付加
瀕死ダメージ+	必殺の一撃	ぼうぎょ無効
特殊防御破壊	状態異常耐性	状態異常無効
戦闘不能防止	フォースアップ	—
—	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ハイアクセル	—	自身	ATK↑／DEF↑／特殊防御
ソニックブレイド	風	扇形	SPD↓
ヴォルトホーン	雷	直線	麻痺
ブレイブラッシュ	風	円対	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

アルス（3回目）

種族	人間系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	61	EXP	23780	HP	165691	Ri	36034	W	219
ATK	149	DEF	60	MGC	115	RES	94	SPD	133

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	マイスターロッド				リザレクトフル			
盗めるアイテム	リザレクトフル				抵抗の葉			
光召術	火Lv4／水Lv3／風Lv3／土Lv4／光Lv3							

アームフォース		
MGCダウン	状態変化耐性	[illegible]
瀕死ダメージ+	特殊防御破壊	[illegible]
状態異常耐性	戦闘不能防止	[illegible]
単独光召増幅	フォースアップ	[illegible]
アンチフォース	－	[illegible]

技名	属性	範囲	追加効果
グランドレイジ	－	単体	－
マルチスフィア	－	自身	ATK↑／DEF↑
セルリアンスラム	－	単体	DEF↓／RES↓
ホーリーブレイド	光	扇形	－
リアルの託宣	－	円対	－
リアルの幻影	－	全体	混乱／静寂／麻痺
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－

クドアンヌ

種族	ログレス系
出現地域	織月の宿

Lv	62	EXP	24891	HP	158089	Ri	37650	W	226
ATK	152	DEF	76	MGC	139	RES	80	SPD	140

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	機知の角				アイギスの盾			
盗めるアイテム	抵抗の葉				砂の城			
光召術	水Lv4／雷Lv3／光Lv3／闇Lv4							

アームフォース		
Lvダウン	状態変化耐性	状態異常耐性
回復量アップ	単独光召増幅	アンチフォース
－	－	－
－	－	－
－	－	－

技名	属性	範囲	追加効果
機知の曖昧	－	自身	光召無効
超突進	－	単体	スタン
空撃	－	円対	足止め
悠久円環	－	円対	静寂
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－

空中回廊ベルクトクリア後→Lv：64 EXP：26194 HP：177759 RI：39473 W：231 ATK：155 DEF：79 MGC：141 RES：82 SPD：143

マシュガル

種族	ログレス系
出現地域	???

Lv	62	EXP	24583	HP	166410	Ri	37185	W	223
ATK	154	DEF	76	MGC	124	RES	73	SPD	146

属性	火	0	水	4	風	4	土	0
落とすアイテム	ヴァジュラ				迅速の葉			
盗めるアイテム	怪鳥の翼				迅速の葉			
光召術	水Lv4／風Lv4／雷Lv4							

アームフォース		
Lvダウン	状態変化耐性	ぼうぎょ無視
状態異常耐性	光召待機短縮	アンチフォース
－	－	－
－	－	－
－	－	－

技名	属性	範囲	追加効果
孤高の波動	－	自身	ATK↑／SPD↑
雷撃	雷	単体	スタン
招雷	雷	円自	麻痺／DEF↓
孤高の閃光	雷	全体	－
神雷	雷	単体	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－
－	－	－	－

空中回廊ベルクトクリア後→Lv：64 EXP：25922 HP：187115 RI：39063 W：228 ATK：158 DEF：79 MGC：126 RES：75 SPD：150

アルル

種族	ログレス系
出現地域	レゾルベント大氷壁

LV	66	EXP	27897	HP	205768	RI	41898	W	239
ATK	156	DEF	66	MGC	148	RES	106	SPD	155

属性	火	0	水	4	風	0	土	4
落とすアイテム	アイアスの盾				アイギスの盾			
盗めるアイテム	好戦の葉				知識の葉			
光召術	水Lv4／土Lv4／氷Lv4							

アームフォース

DEFダウン	Lvダウン	光召スタン付加
瀕死ダメージ+	ぼうぎょ無効	特殊防御破壊
状態異常耐性	能力変化値半減	単独光召増幅
クリティカル防止	瀕死消費AP減少	アンチフォース
−	−	−

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
蒼冷十字	氷	単体	静寂
深慮の波動	−	自身	ATK↑／MGC↑
氷撃の槍	氷	直線	足止め／RES↓
深慮の瑠璃	氷	全体	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

リューズ(1回目)

種族	その他系
出現地域	聖地ノワーレ

LV	64	EXP	0	HP	140783	RI	0	W	0
ATK	168	DEF	70	MGC	112	RES	109	SPD	152

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	−				−			
盗めるアイテム	アイアスの盾				アイギスの盾			
光召術	火Lv4／水Lv4／風Lv4／土Lv4／雷Lv4／闇Lv4							

アームフォース

状態変化耐性	光召の極み	状態異常耐性
オートガード+	物理ダメージ無効	光召術無効
単独光召増幅	アンチフォース	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
蒼の波動	光	円対	静寂／RES↓
機知の曖昧	−	自身	光召無効
孤高の閃光	雷	全体	−
深慮の瑠璃	氷	全体	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

リューズ(2回目)

種族	その他系
出現地域	聖地ノワーレ

LV	64	EXP	25681	HP	140783	RI	38700	W	226
ATK	168	DEF	70	MGC	112	RES	109	SPD	152

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	エリクシア				砂の城			
盗めるアイテム	リザレクトフル				砂の城			
光召術	火Lv4／水Lv4／風Lv4／土Lv4							

アームフォース

状態変化耐性	光召スタン付加	状態異常耐性
ピンチガード	単独光召増幅	瀕死消費AP減少
アンチフォース	−	−
−	−	−
−	−	−

特殊攻撃

技名	属性	範囲	追加効果
蒼の波動	光	円対	静寂／RES↓
イーサの託宣	−	全体	ATK↓／MGC↓
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

イーサ神

種族	その他系
出現地域	聖地ノワーレ

Lv	68	EXP	28826	HP	181117	RI	43131	W	240
ATK	176	DEF	84	MGC	128	RES	83	SPD	161

属性	火	2	水	2	風	2	土	2
落とすアイテム	–				–			
盗めるアイテム	–				–			
光召術	火Lv4／水Lv4／風Lv4／土Lv4／雷Lv4／闇Lv4							

アームフォース		
光召スタン付加	状態異常無効	[illegible]
単独光召増幅	アンチフォース	
–	–	
–	–	
–	–	

技名	属性	範囲	追加効果
破滅の呪縛	闇	単体	混乱／猛毒／病気／[illegible]
秩序の杖	–	円対	麻痺
光の裁き	光	円対	静寂／足止め
イーサの導き	–	全体	DEF↓／RES↓
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–

ラルク

種族	人間系
出現地域	闘技場

Lv	65	EXP	0	HP	104745	RI	0	W	0
ATK	124	DEF	76	MGC	92	RES	59	SPD	110

属性	火	2	水	2	風	2	土	2
落とすアイテム	–				–			
盗めるアイテム	–				–			
光召術	火Lv4／光Lv3							

アームフォース		
麻痺付加	ATKダウン	DEFダウン
状態変化耐性	ATKアップ付加	[illegible]
状態異常耐性	ピンチガード	[illegible]
瀕死消費AP減少	単独行動	
–	–	

技名	属性	範囲	追加効果
ヘヴィクラッシュ	–	単体	–
アクセル	–	自身	ATK↑
アースドライブ	土	直線	SPD↓
ゲイボルグ	–	単体	–
イグニスピート	火	円対	–
イーサファクター	–	自身	祝福
バスターロア	光	全体	–
ディザスターファング	風	単体	–
解放の光輝	光	全体	–
支配の静寂	闇	全体	–
天威の疾風	風	全体	–
深慮の瑠璃	氷	全体	–
審判の時空	–	全体	戦闘不能
剛直の境界	土	全体	–
怒涛の帰結	水	全体	–
機知の曖昧	–	全体	光召無効
勇猛の宿命	火	全体	–
守護の矜持	–	全体	物理無効
純潔の楽師	–	全体	DEF↑／RES↑／HP回復
孤高の閃光	雷	全体	–

リフィア

種族	人間系
出現地域	闘技場

Lv	65	EXP	0	HP	84745	RI	0	W	0
ATK	121	DEF	70	MGC	104	RES	80	SPD	106

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	–				–			
盗めるアイテム	–				–			
光召術	火Lv3／水Lv4／土Lv4／氷Lv4／雷Lv4／光Lv4							

アームフォース		
病気付加	DEFダウン	RESダウン
状態変化耐性	光召スタン付加	状態異常耐性
物理ダメージ無効	戦闘不能防止	[illegible]
単独光召増幅	瀕死消費AP減少	アンチフォース
–	–	–

技名	属性	範囲	追加効果
オラクルヒール	–	単体	HP回復(自身以外)
輝歌	光	単体	スタン
フローラルコート	–	円自	DEF↑／RES↑
アクアスパイラル	水	円対	–
リザレクトレイ	–	円自	HP回復
マジカルリフィア	–	単体	DEF↓
播歌	–	全体	DEF↑／RES↑／HP完全回復
煌歌	光	単体	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–

サージュ

種族	人間系
出現地域	闘技場

LV	65	EXP	0	HP	87745	RI	0	W	0
ATK	132	DEF	71	MGC	108	RES	98	SPD	112

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	–				–			
盗めるアイテム	–				–			
有効術	火Lv3／水Lv4／風Lv3／氷Lv4／雷Lv3／光Lv4							

アームフォース		
猛毒付加	MGCダウン	RESダウン
状態変化耐性	光召スタン付加	RESアップ付加
状態異常耐性	光召術無効	クリティカル防止
単独光召増幅	–	–
–	–	–

技名	属性	範囲	追加効果
フレイムスロー	火	単体	水耐性↓
俺様の愛	–	単体	状態異常回復(自身以外)
アサルトバッシュ	–	円対	–
アクアブレイド	水	単体	火耐性↓
クラッシュアース	土	円対	風耐性↓
ブレイブハイロウ	–	円自	ATK↑／MGC↑
トルネードギア	風	全体	土耐性↓
ミリオンリグレット	氷	単体	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–

オイゲン

種族	人間系
出現地域	闘技場

LV	65	EXP	0	HP	104745	RI	0	W	0
ATK	132	DEF	74	MGC	88	RES	55	SPD	104

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	–				–			
盗めるアイテム	–				–			
有効術	火Lv4／土Lv4／氷Lv4／雷Lv3／闇Lv4							

アームフォース		
病気付加	ATKダウン	DEFダウン
状態変化耐性	再生付加	瀕死ダメージ+
特殊防御破壊	状態異常耐性	ピンチガード
戦闘不能防止	クリティカル防止	単独光召増幅
瀕死消費AP減少	アンチフォース	–

技名	属性	範囲	追加効果
闇刃	闇	単体	特殊防御破壊
磐壁	–	自身	特殊防御(物理)
雷鳴	雷	単体	スタン
光芒	–	単体	戦闘不能回復
氷牙	氷	円対	MGC↓
氷牙	氷	円対	MGC↓
光華	光	単体	–
斬影	闇	単体	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–

セシル

種族	人間系
出現地域	闘技場

LV	65	EXP	0	HP	94745	RI	0	W	0
ATK	142	DEF	68	MGC	108	RES	70	SPD	122

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	–				–			
盗めるアイテム	–				–			
有効術	火Lv4／水Lv4／土Lv4／雷Lv4／闇Lv4							

アームフォース		
猛毒付加	ATKダウン	MGCダウン
状態変化耐性	急所突き	ぼうぎょ無効
状態異常耐性	戦闘不能防止	クリティカル防止
単独光召増幅	瀕死消費AP減少	単独行動
–	–	–

技名	属性	範囲	追加効果
セシル拳	–	単体	–
ブースト攻式	–	自身	ATK↑／SPD↑
バースト閃槍	–	円対	–
アストラル晶壁	–	円自	全属性耐性↑
ライジング烈襲撃	雷	単体	麻痺
バーニング神剣	火	円自	ATK↑／DEF↓／MGC↑／RES↓
ダブル闇光破	光/闇	円対	–
イクシード迅雷昂	雷	単体	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–
–	–	–	–

レスリー

種族	人間系
出現地域	闘技場

Lv	65	EXP	0	HP	94745	RI	0	W	0
ATK	128	DEF	71	MGC	71	RES	85	SPD	128

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	−				−			
盗めるアイテム	−				−			
光召術	火Lv3／風Lv4／土Lv3／氷Lv2／雷Lv4							

アームフォース		
麻痺付加	MGCダウン	[illegible]
状態変化耐性	神速付加	[illegible]
特殊防御破壊	状態異常耐性	[illegible]
単独光召増幅	−	[illegible]
−	−	[illegible]

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ハートレスカノン	−	単体	−
ヒールバレット	−	単体	HP回復（自身以外）
クレセントエッジ	−	直線	状態変化解除
ソニックレイジ	雷	単体	−
フォトンライン	光	円対	−
ホワイトグロース	−	円自	神速
ブラスティビット	−	円対	−
クリムゾンシュート	火	単体	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ルーシャ

種族	人間系
出現地域	闘技場

Lv	75	EXP	0	HP	134745	RI	0	W	0
ATK	185	DEF	90	MGC	186	RES	90	SPD	165

属性	火	4	水	0	風	4	土	0
落とすアイテム	−				−			
盗めるアイテム	−				−			
光召術	光Lv4							

アームフォース		
RESダウン	Lvダウン	[illegible]
光召スタン付加	状態異常耐性	[illegible]
光召術無効	戦闘不能防止	[illegible]
単独光召増幅	アンチフォース	[illegible]
−	−	[illegible]

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
オーバーフラッシュ	光	円自	静寂／Lv↓
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

ヴァネッサ

種族	人間系
出現地域	闘技場

Lv	75	EXP	0	HP	144745	RI	0	W	0
ATK	185	DEF	90	MGC	132	RES	90	SPD	165

属性	火	4	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	−				−			
盗めるアイテム	−				−			
光召術	火Lv4							

アームフォース		
状態変化耐性	光召スタン付加	[illegible]
物理ダメージ無効	光召術無効	[illegible]
クリティカル防止	単独光召増幅	[illegible]
−	−	[illegible]
−	−	[illegible]

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
紅の煉獄	火	円対	混乱
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

サキ

種族	人間系
出現地域	闘技場

75	EXP	0	HP	154745	Ri	0	W	0
164	DEF	89	MGC	141	RES	90	SPD	165

火	0	水	4	風	0	土	4

	―	―
	―	―
	―	

アームフォース		
状態変化耐性	瀕死アイテム回復+	ぼうぎょ無効
特殊防御破壊	状態異常耐性	物理ダメージ無効
光召術無効	戦闘不能防止	クリティカル防止
単独光召増幅	瀕死消費AP減少	アンチフォース
―	―	―

技名	属性	範囲	追加効果
隼の術	―	自身	SPD↑
鷹の術	―	自身	ATK↑／Lv↑
風神招来	風	円対	静寂／RES↓／SPD↓
雷神招来	雷	円対	麻痺／足止め／DEF↓
閃刀・咬	―	単体	猛毒
閃刀・乱	―	単体	混乱
閃刀・滅	―	単体	状態変化解除
夢幻	―	単体	MPダメージ
秘術・天楼	―	円対	足止め／スタン
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

バエル

種族	植物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

66	EXP	27040	HP	137226	Ri	40610	W	232
161	DEF	96	MGC	128	RES	96	SPD	154

火	−1	水	6	風	0	土	6

	エリクシア	リザレクトフル
	エリクシア	抵抗の葉
	水Lv4／土Lv4／氷Lv4	

アームフォース		
状態変化耐性	状態異常耐性	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

技名	属性	範囲	追加効果
ハジマリノトキ	―	自身	DEF↓／RES↑
オワリノトキ	―	自身	DEF↑／RES↓
ホウサクノタネ	―	単体	静寂／足止め
キョウサクノタネ	―	単体	水耐性↑／土耐性↓
トオカンヤ	―	直線	スタン
シゼンノムチ	―	単体	―
エイヨウホキュウ	―	自身	HP回復
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

レヴィアタン

種族	水棲生物系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

67	EXP	28208	HP	215805	Ri	42284	W	238
163	DEF	82	MGC	129	RES	82	SPD	156

火	−1	水	8	風	0	土	0

	リザレクトフル	アイアスの盾
	エリクシア	防戦の秘薬
	水Lv4／風Lv4／雷Lv4	

アームフォース		
状態変化耐性	状態異常耐性	オートガード
―	―	―
―	―	―
―	―	―
―	―	―

技名	属性	範囲	追加効果
アシッドバーツ	水	単体	ATK↓／DEF↓／MGC↓／RES↓
タイダルピラー	水	直線	水耐性↓
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―
―	―	―	―

ヨルムンガンド

種族	竜系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	69	EXP	30061	HP	236683	RI	44912	W	247
ATK	167	DEF	84	MGC	165	RES	84	SPD	150

属性	火	4	水	−1	風	4	土	−1

落とすアイテム	エリクシア	リザレクトフル
盗めるアイテム	リザレクトフル	持久の葉
光召術	光Lv2	

アームフォース		
状態異常耐性	クリティカル防止	
−	−	
−	−	
−	−	
−	−	

技名	属性	範囲	追加効果
ベルセルク	−	円自	ATK↑／DEF↓／MGC↑／[illegible]
アースガルズ	土	円自	−
ビフレスト	光	扇形	病気
ラグナロク	−	直線	麻痺／DEF↓
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アバドン

種族	魔獣系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	72	EXP	31749	HP	274880	RI	47219	W	251
ATK	172	DEF	87	MGC	134	RES	87	SPD	166

属性	火	6	水	−1	風	−1	土	6

落とすアイテム	リザレクトフル	アイアスの盾
盗めるアイテム	エリクシア	持久の葉
光召術	火Lv4／土Lv4／闇Lv4	

アームフォース		
状態変化耐性	MGCアップ付加	[illegible]
物理ダメージ無効	−	
−	−	
−	−	
−	−	

技名	属性	範囲	追加効果
傲慢の翼	−	円自	Lv↓
強欲の腕	土	単体	スタン／Rico盗み
嫉妬の吐息	火	扇形	混乱
全ての罪	火/土	円自	Lv↓
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

アルヴィス

種族	竜系
出現地域	幾何回廊アルヴィス

Lv	74	EXP	38310	HP	299562	RI	56786	W	296
ATK	176	DEF	128	MGC	136	RES	128	SPD	170

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	エリクシア	砂の城
盗めるアイテム	リザレクトフル	好戦の秘薬
光召術	火Lv4／水Lv4／風Lv4／土Lv4／氷Lv4／雷Lv4／光Lv3	

アームフォース		
状態異常耐性	能力値変化半減	[illegible]
−	−	
−	−	
−	−	
−	−	

技名	属性	範囲	追加効果
バーストショット	−	単体	状態変化解除
ウイングカッター	−	扇形	−
トリプルショット	−	円対	−
解放の咆哮	−	自身	DEF↑／RES↑／火耐性↑／[illegible]
支配の咆哮	−	自身	撃破リバースAP／DEF↑／[illegible]
審判の咆哮	−	自身	必殺の一撃／ATK↑／DEF↑／[illegible]
剛直の咆哮	−	自身	クリティカル無効／DEF↑／[illegible]
純潔の咆哮	−	自身	撃破HP回復／DEF↑／[illegible]
守護の咆哮	−	自身	DEF↑／RES↑／物理無効[illegible]
勇猛の咆哮	−	自身	ダメージ反射／DEF↑／[illegible]
怒濤の咆哮	−	自身	単独光召増幅／DEF↑／[illegible]
天威の咆哮	−	自身	光召待機短縮／DEF↑／[illegible]
孤高の咆哮	−	自身	オートガード／フォースアップ／ATK↑／[illegible]
機知の咆哮	−	自身	光召リバース／フォースアップ／ATK↑／[illegible]
深慮の咆哮	−	自身	光召の極み／消費AP減少／ATK↑／[illegible]
俯瞰の咆哮	−	自身	[illegible]／フォースアップ／ATK↑／[illegible]

隠された3体のログレスと契約しよう

ログレスの総数は12体だが、ストーリーに直接関係するのは9体。残り3体はどこに……というと、ちゃんと出現するし、ほかのログレスと同様契約も可能だ。その隠されたログレスの出現条件は右のとおり。クリアまえでも契約できるので、条件を満たしているなら挑戦するのもいいだろう。ただし、いままで戦ったログレスとは比較にならない強さを誇っているので、契約を目指すのなら十分にレベルを上げたい。詳しい攻略は、以下にまとめたので参考にしてほしい。

ゲーム中、竜縛塔で入手した飛光艇と衝突したのがマシュガル。衝突した謎と原因が、契約時に判明することになる。

隠しログレスの出現手順

クドアンヌ

- 空中回廊ベルクト浮上後、「纖月の宿」に行く

or

マシュガル

- ギルドの特殊クエスト「古代文明の探求1」及び「古代文明の探求2」をクリアして、ブレイブセシル号を強化しておく
- 空中回廊ベルクト浮上後、ブレイブセシル号でオルキナ大陸の、山頂に湖があるいちばん高い山の上に行く
- ガイドマップに移動するマシュガルの位置が表示されるので、ガイドマップを見ながら後ろからマシュガルに接触する

⇩

アルル

- クドアンヌとマシュガルの2体と契約してからレゾルベント大氷壁に行く
- 遺跡中腹に新しい道ができているので、そこから先に進んで雪姫の祭壇に向かう

BOSS

クドアンヌ

纖月の宿 Chart98以降

MAP140-07

耐性は水と風属性をできるだけ上げておく。火属性耐性も上げておくと光属性光召術対策になるので便利だ。また、単独光召増幅などのアームフォースがやっかいなので、アンチフォースは必須となる。さらに、状態異常の足止めや静寂を付加されるので、防止効果のある装身具や、回復アイテムを用意しておくこと。

基本DATA							
LV	64	HP	177759	弱点	ー	耐性	ー

主な技	
技	効果
フラッシュライド	単体のMGC、RESアップ
悠久円環	範囲に無属性ダメージ。追加効果:静寂
超突進	単体に無属性ダメージ
空撃	範囲に水属性ダメージ。追加効果:足止め
機知の曖昧	光召無効効果

物理攻撃メインで戦おう

弱点も耐性もないが、RESよりDEFが少し低く、機知の曖昧で光召無効を付加するので、物理攻撃をメインに各種エクセルアクトをからめて戦うといい。フォースシールドで物理無効を付加されたらディスペルでの解除を忘れずに。空撃や悠久円環が非常に強力なので、2500〜2800程度のHPはつねに確保しておこう。

フォースシールドのほか、フラッシュライドやリジェネレイトを使われたらすぐにディスペルで解除を。

※クドアンヌの基本データは、空中回廊ベルクトクリア後のものです。クリアまえはP298を参照

コラム

BOSS

マシュガル

上空 Chart98以降

ー

マシュガルのアームフォースでイヤなのが、ぼうぎょ無効やアンチフォース。そのため、こちらもアンチフォースで対抗する。できればフォースアップもセットして発生確率を上げておくといい。また光召無効などをセットしておくと便利だ。光召術はおもに風や雷属性のものを使ってくるので、耐性は水と風属性を上げておこう。

基本DATA							
LV	64	HP	187115	弱点	ー	耐性	水・風

主な技	
技	効果
ウェイブスフィア	単体に水属性ダメージ。追加効果:火耐性ダウン
サイクロン	全体に風属性ダメージ
フラッシュライド	単体のMGC、RESアップ
招雷	単体に雷属性ダメージ。追加効果:麻痺
孤高の閃光	全体に雷属性ダメージ

連発する範囲攻撃に注意

範囲攻撃の光召術が多いので、キャラクターの位置はできるだけ離して戦おう。弱点属性がないので光召術は火属性中心に、スキを見て各種エクセルアクトを使う。HPが半分以下になると孤高の閃光を使うので、発動を察知したら必ず防御。ぼうぎょ無効が重なる場合もあるので、最低ひとりにはアンチフォースをセットしよう。

マシュガルは光召術がメインなので、耐性はできるだけ上げておくとダメージを最小限に抑えられる。

※マシュガルの基本データは、空中回廊ベルクトクリア後のものです。クリアまえは

BOSS

アルル

レゾルベント大氷壁 Chart98以降

MAP132-06

アームフォースはアンチフォースを筆頭に、フォースアップや光召術無効、DEFストックなどをセットしておくといい。耐性は水と土属性を上げておく。とにかくダメージが大きいので、HP2倍効果のあるライフフォースやリミットブレイクが使えるキャラクターを複数用意したり、持久の秘薬をたくさん用意しておくのが有効だ。

基本DATA							
LV	66	HP	205768	弱点	ー	耐性	水・土

主な技	
技	効果
アクアスコール	単体に水属性ダメージ
フルケア	単体のHP完全回復
蒼冷十字	単体に氷属性ダメージ。追加効果:静寂
深慮の波動	単体のATK、MGCアップ
深慮の瑠璃	全体に氷属性ダメージ

「深慮の瑠璃」は絶対に防御

一撃の破壊力が大きいので、まずはライフフォースや持久の秘薬でHP2倍状態にしてから、火属性の光召術や各種エクセルアクトでダメージを与えていく。HPが半分以下になると深慮の瑠璃を使い始めるので必ず防御すること。なお、ログレス開放を使うとフルケアで全回復されてしまうので使用は控えよう。

ぼうぎょ無効と深慮の瑠璃が重なることもあるので、発動を察知したら防御するか、HP2倍状態を保つ。

ネームドモンスターデータ

マモン

種族	人間系
出現地域	マンデルロー海岸

Lv	70	EXP	0	HP	193781	RI	66529	W	260
ATK	176	DEF	85	MGC	148	RES	85	SPD	162

属性	火	−1	水	0	風	−1	土	6
落とすアイテム	カルンウェナン				迅速の葉			
盗めるアイテム	怪鳥の翼				迅速の葉			
光召術	風Lv4							
アームフォース	状態変化耐性				状態異常耐性			
	瀕死アイテム回復+				SPDアップ付加			
	急所突き				ぼうぎょ無効			
	特殊防御破壊				物理ダメージ無効			
	光召術無効				−			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
まきあげる	−	単体	Rico盗み
アサシンラッシュ	−	単体	スタン
−	−	−	−
−	−	−	−

オケアノス

種族	水棲生物系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

Lv	69	EXP	0	HP	127037	RI	72254	W	286
ATK	174	DEF	163	MGC	147	RES	163	SPD	140

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	布都御魂				アイギスの盾			
盗めるアイテム	防戦の葉				アイギスの盾			
光召術	水Lv4/土Lv2/氷Lv4							
アームフォース	状態変化耐性				必殺の一撃+			
	光召の極み				状態異常耐性			
	絶対光召増幅				光召待機短縮			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
キルストンプ	土	単体	足止め
ヘルローテ	−	円自	−
−	−	−	−
−	−	−	−

レモラ

種族	水棲生物系
出現地域	海鳴りの道

Lv	33	EXP	0	HP	19233	RI	20372	W	154
ATK	97	DEF	43	MGC	82	RES	43	SPD	83

属性	火	−2	水	6	風	−2	土	6
落とすアイテム	水のジェム				迅速の葉			
盗めるアイテム	迅速の秘薬				迅速の葉			
光召術	−							
アームフォース	状態変化耐性				状態異常耐性			
	盗む確率アップ				−			
	−				−			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
[illegible]オクラッシュ	土	円自	石化
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

キングオブキング

種族	水棲生物系
出現地域	廃都ヒルベルト

Lv	41	EXP	0	HP	25865	RI	31077	W	192
ATK	111	DEF	52	MGC	96	RES	140	SPD	95

属性	火	0	水	0	風	0	土	0
落とすアイテム	王の財布				知識の葉			
盗めるアイテム	オールクイック				知識の葉			
光召術	火Lv3/風Lv3/土Lv3							
アームフォース	状態変化耐性				状態異常耐性			
	光召リバース				単独光召増幅			
	−				−			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ノイズリサイタル	−	円自	猛毒/病気
−	−	−	−
−	−	−	−
−	−	−	−

レーシィ

種族	植物系
出現地域	ガウス地下道

Lv	29	EXP	0	HP	13677	RI	17471	W	150
ATK	80	DEF	43	MGC	76	RES	43	SPD	76

属性	火	−2	水	0	風	0	土	8

項目		
落とすアイテム	タスラム	知識の葉
盗めるアイテム	リザレクトフル	知識の葉
光召術	水Lv2／土Lv2	
アームフォース	状態変化耐性	光召スタン付加
	状態異常耐性	単独光召増幅
	−	−
	−	−
	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ナッツアロー	−	円自	混乱
サイヨウモノ	闇	単体	ATK↓／DEF↓
−	−	−	−
−	−	−	−

ヒマワリア

種族	植物系
出現地域	ガロア大裂溝

Lv	30	EXP	0	HP	14940	RI	18450	W	153
ATK	91	DEF	44	MGC	89	RES	40	SPD	79

属性	火	−2	水	4	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	ヒマワリの押し花	知識の葉
盗めるアイテム	エクスタロット	知識の葉
光召術	−	
アームフォース	状態変化耐性	祝福付加
	状態異常耐性	オートガード
	戦闘不能防止	−
	−	−
	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
眠りの花粉	−	単体	睡眠
サンライトキャノン	光	単体	ATK↓／RES↓
−	−	−	−
−	−	−	−

ジャックランタン

種族	植物系
出現地域	ナブラ密林

Lv	65	EXP	0	HP	154008	RI	58085	W	241
ATK	159	DEF	83	MGC	125	RES	80	SPD	143

属性	火	−1	水	6	風	0	土	0

項目		
落とすアイテム	QEF	好戦の葉
盗めるアイテム	フルリキッド	好戦の葉
光召術	火Lv3／風Lv2／土Lv4／氷Lv3／雷Lv3	
アームフォース	状態変化耐性	再生付加
	複合攻撃の心得	状態異常耐性
	−	−
	−	−
	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ダブルスナップ	−	単体	−
サソイノコエ	−	自身	ティターニアを1体召喚
タエラレヌカオリ	−	円自	石化／睡眠
ウッドラッシュ	−	単体	−

エリザベート

種族	不死系
出現地域	ジャダ

Lv	71	EXP	0	HP	202483	RI	67297	W	261
ATK	178	DEF	90	MGC	133	RES	90	SPD	157

属性	火	−1	水	0	風	−1	土	8

項目		
落とすアイテム	アスカロン	知識の葉
盗めるアイテム	オールクイック	アイギスの盾
光召術	火Lv4／雷Lv4／闇Lv4	
アームフォース	状態変化耐性	必殺の一撃
	光召の極み	状態異常耐性
	単独光召増幅	アンチフォース
	−	−
	−	−

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ヒゲキノカバン	闇	扇形	静寂
ライフスポアー	−	単体	HP吸収
ハジマリノツルギ	−	単体	スタン
−	−	−	−

ナベリウス

種族	魔獣系
出現地域	エルゴード火山

Lv	46	EXP	0	HP	51539	Ri	34443	W	192
ATK	128	DEF	59	MGC	103	RES	59	SPD	108

属性	火	8	水	−2	風	0	土	0
落とすアイテム	エグゼキュショナ				持久の葉			
盗めるアイテム	アイアスの盾				持久の葉			
光召術	−							
アームフォース	状態変化耐性				属性影響アップ			
	状態異常耐性				物理リバース			
	−				−			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	チャージ	−	自身	−
	煉獄の炎	火	扇形	火耐性↓
	フレイムクラッシュ	火	単体	−
	煉獄の咆哮	−	自身	ATK↑／MGC↑

カーバンクル

種族	魔獣系
出現地域	マンデルロー海岸

Lv	34	EXP	0	HP	20843	Ri	21585	W	158
ATK	99	DEF	45	MGC	84	RES	45	SPD	91

属性	火	−2	水	−2	風	2	土	2
落とすアイテム	風のジェム				好戦の葉			
盗めるアイテム	怪鳥の翼				好戦の葉			
光召術	雷Lv2							
アームフォース	状態変化耐性				状態異常耐性			
	物理ダメージ無効				−			
	−				−			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	テイルチャージ	−	自身	MGC↑／RES↑
	テイルショット	−	単体	麻痺
	−	−	−	−
	−	−	−	−

アマルテア

種族	魔獣系
出現地域	ソリトン鍾乳洞

Lv	56	EXP	0	HP	66720	Ri	48222	W	226
ATK	140	DEF	152	MGC	114	RES	152	SPD	126

属性	火	0	水	0	風	0	土	−4
落とすアイテム	猛獣の巨大角				持久の葉			
盗めるアイテム	アイアスの盾				持久の葉			
光召術	火Lv4							
アームフォース	状態変化耐性				必殺の一撃			
	状態異常耐性				SP消費異常回復			
	絶対光召増幅				光召即時発動			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	ブルチャージ	−	自身	ATK↑／DEF↓／RES↑
	ブルダッシュ	−	単体	スタン
	スパークウェイブ	雷	扇形	麻痺
	−	−	−	−

デスサイズ

種族	昆虫系
出現地域	ナブラ密林

Lv	28	EXP	0	HP	12514	Ri	16138	W	143
ATK	90	DEF	40	MGC	74	RES	38	SPD	74

属性	火	0	水	4	風	0	土	−2
落とすアイテム	スパイクドホーズ				持久の葉			
盗めるアイテム	迅速の秘薬				持久の葉			
光召術	火Lv2							
アームフォース	状態変化耐性				状態異常耐性			
	物理リバース				−			
	−				−			
	−				−			
	−				−			

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	二枚刃	−	単体	−
	クロスカッター	風	直線	−
	狂いの羽音	−	円自	混乱／ATK↑／MGC↑
	−	−	−	−

ナナホシ

種族	昆虫系
出現地域	空中回廊ベルクト

Lv	63	EXP	0	HP	139830	RI	55397	W	236
ATK	163	DEF	81	MGC	122	RES	74	SPD	139

属性	火	0	水	0	風	−2	土	0

落とすアイテム	カラドボルグ	好戦の葉
盗めるアイテム	スペシャリティL	好戦の葉
光召術	光Lv3／闇Lv4	
アームフォース	状態変化耐性	ぼうぎょ無効
	状態異常耐性	回復量アップ
	単独光召増幅	単独行動
	—	—
	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
三段重ね	—	単体	—
星の毒素	—	単体	猛毒／病気／睡眠／RES↓
—	—	—	—
—	—	—	—

ティターニア

種族	[illegible]
出現地域	[illegible]

Lv	64	EXP	0	HP	5176	RI	5120	W	[illegible]
ATK	147	DEF	58	MGC	108	RES	58	SPD	[illegible]

属性	火	0	水	0	風	−4	土	[illegible]

落とすアイテム	レストオール	リザレクトフル
盗めるアイテム	レストオール	リザレクトフル
光召術	—	
アームフォース	猛毒付加	麻痺付加
	病気付加	—
	—	—
	—	—
	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
スクリュードライブ	—	単体	Lv↓
—	—	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—

セバル

種族	竜系
出現地域	レゾルベント大氷壁

Lv	43	EXP	0	HP	42224	RI	31289	W	185
ATK	122	DEF	59	MGC	97	RES	54	SPD	102

属性	火	0	水	4	風	0	土	0

落とすアイテム	エレメントソルレ	フルリキッド
盗めるアイテム	スペシャリティM	スペシャリティL
光召術	—	
アームフォース	状態変化耐性	瀕死ダメージ+
	状態異常耐性	—
	—	—
	—	—
	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
チェインテイル	—	扇形	ATK↓
スパイクドテイル	—	単体	MGC↓
グラビトンサマー	—	単体	スタン
フリーズクロス	氷	円対	足止め

タルタロス

種族	[illegible]
出現地域	[illegible]

Lv	30	EXP	0	HP	14940	RI	18015	W	[illegible]
ATK	94	DEF	44	MGC	76	RES	40	SPD	[illegible]

属性	火	0	水	0	風	0	土	[illegible]

落とすアイテム	天叢雲剣	アイアスの盾
盗めるアイテム	砂の城	[illegible]
光召術	雷Lv2	
アームフォース	状態変化耐性	ぼうぎょ無効
	特殊防御破壊	状態異常耐性
	—	—
	—	—
	—	—

特殊攻撃 技名	属性	範囲	追加効果
ガイアクラッシュ	土	単体	石化
ボルトストリーム	雷	円自	—
—	—	—	—
—	—	—	—

デンドロミミック

種族	魔法生物系
出現地域	エブル遺跡

Lv	58	EXP	0	HP	106499	Ri	49874	W	227
ATK	146	DEF	75	MGC	119	RES	75	SPD	132

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	胡蝶の籠手	砂の城
盗めるアイテム	アイアスの盾	アイギスの盾
光召術	水Lv4／風Lv4／雷Lv2	
アームフォース	状態変化耐性	光召の極み
	状態異常耐性	ピンチガード
	単独光召増幅	単独行動
	—	—
	—	—

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	[illegible]ドロプレス	—	扇形	DEF↓／RES↓
	[illegible]ソクノカネ	—	単体	混乱
	—	—	—	—
	—	—	—	—

エベタム

種族	魔法生物系
出現地域	空中回廊ラスカーダ

Lv	66	EXP	0	HP	161443	Ri	57887	W	237
ATK	169	DEF	77	MGC	128	RES	77	SPD	145

属性	火	0	水	0	風	0	土	0

落とすアイテム	勇者の手甲	好戦の葉
盗めるアイテム	アームタロット	好戦の葉
光召術	—	
アームフォース	ATKダウン	DEFダウン
	MGCダウン	RESダウン
	SPDダウン	Lvダウン
	—	—
	—	—

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	トマホーク	—	単体	スタン
	フランキスカ	—	単体	—
	ソードダンス	—	単体	—
	—	—	—	—

ベリスライム

種族	魔法生物系
出現地域	天衝塔ザイフェルト

Lv	44	EXP	0	HP	44225	Ri	30834	W	178
ATK	117	DEF	51	MGC	101	RES	55	SPD	102

属性	火	3	水	3	風	3	土	3

落とすアイテム	アンチコーダー	抵抗の葉
盗めるアイテム	抵抗の葉	アイギスの盾
光召術	火Lv3／風Lv3／光Lv3	
アームフォース	状態変化耐性	光召スタン付加
	光召の極み	状態異常耐性
	光召待機短縮	—
	—	—
	—	—

特殊攻撃	技名	属性	範囲	追加効果
	ゼリーターン	—	円自	SPD↓／スタン
	—	—	—	—
	—	—	—	—
	—	—	—	—

武器リスト

	装備	買	LV1	LV2	LV3	シ	ロ	ネ1	ネ2	入手
バルムンク	ラ	−	8	15	30	竜特攻+	竜特攻	ATK上昇	-	ラルク初期装備
メディカルソード	ラ	2000	23	45	90	応急手当	自己修復	回復量アップ	-	店／帝都ディアマント(→P92)
ブラントギア	ラ	−	43	85	170	植物特攻+	植物特攻	土属性耐性	-	宝／ナブラ密林(→P110)
ワイルドシミター	ラ	3500	35	70	140	盗む	罵倒	ATKダウン	-	店／コピンの里(→P106)
コラ	ラ	7000	53	105	210	ATKアップ付加	ATKダウン	運の采配	-	店／首都カルブンクルス(→P98)
ディフェンダー	ラ	15000	80	160	320	ガード性能アップ	オートガード	DEFストック	-	店／オバルス(→P103)
マクアフティル	ラ	11000	70	140	280	麻痺無効	麻痺付加	フォースアップ	-	店／エブル(→P102)
不屈の大剣	ラ	15000	83	165	320	ピンチガード	瀕死ダメージ+	HP上昇	-	店／オバルス(→P103)
インタラプター	ラ	−	125	188	250	運の采配	アンチフォース	クリティカル防止	-	宝／ガウス地下道(→P117)
オクトハート	ラ	30000	108	215	430	撃破SPアップ	撃破リバースAP	SPDアップ付加	-	店／バトラキテス(→P101)
エグゼキュショナ	ラ	−	190	285	380	SPD上昇+	溜める	必殺の一撃	-	落／ナベリウス(→P311)
フラガラッハ	ラ	33000	110	220	440	HP上昇2	物理リバース	追撃	-	店／クレイデル(→P105)
聖剣ノワーレ	ラ	−	245	368	490	開放期間短縮	開放効果アップ	エクセルアップ	フォースアップ	宝／ディアマント城(→P94)
クレイモア	ラ	1000	18	35	70	ATK上昇+	ATK上昇	HP上昇	-	店／ジャダ(→P91)
出刃包丁	ラ	6000	48	95	190	水棲生物特攻+	水棲生物特攻	水属性耐性	-	店／教都アントラクス(→P96)
木刀	ラ	−	60	90	120	SP固定50	武器の呪い	最速行動	-	宝／帝都ディアマント(→P93)
ツバイハンター	ラ	8500	58	115	230	ATK上昇2+	ATK上昇2	HP上昇2	-	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
チャークー	ラ	−	205	308	410	急所突き	必殺の一撃	ATK上昇2	-	宝／廃都ヒルベルト(→P126)
フランベルジュ	ラ	20000	90	180	360	火属性付加+	火属性付加	火属性耐性	-	店／フェリス(→P104)
ヘキサハート	ラ	10000	68	135	270	SPDダウン	SPDアップ付加	SPD上昇	-	店／バトラキテス(→P101)
フラムガーダー	ラ	20000	93	185	360	火属性耐性+	火属性耐性	火属性付加	-	店／フェリス(→P104)
バーサーカー	ラ	8500	150	225	300	撃破リバースAP	撃破HP回復	撃破SPアップ	-	カ／首都カルブンクルス(→P98)
イルウーン	ラ	−	230	345	460	再生付加	取得EXPアップ	自己修復	-	宝／オルキナ教大神殿地下(→P111)
イスカンダル	ラ	−	200	300	400	神速付加	全体攻撃	単独行動	-	宝／旗艦パーセヴァル(→P133)
ティルフィング	ラ	−	235	353	470	瀕死消費AP減少	韋駄天	最速行動	SPD上昇++	宝／空中回廊ベルクト(→P136)
アロンダイト	ラ	−	250	375	500	アンチフォース	フォースアップ+	運の采配	ATK上昇3	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)

名前	装備	買	シ	ロ	ネ1	ネ2	LV1	LV2	LV3	入手
アスカロン	ラ	–	必殺の一撃++	-	-	-	750	900	999	落／エリザベート(→P309)
マイスターロッド	リ	–	光召即時発動	光召スタン付加	複合攻撃の心得	光召の極み	220	330	440	落／アルス(3回目)(→P298)
ダーザメイス	リ	7000	DEFアップ付加	DEFダウン	運の采配	-	43	85	170	店／首都カルブンクルス(→P98)
マジカルステッキ	リ	15000	LUK上昇	HP最大値アップ	複合攻撃の心得	-	150	225	300	カ／首都カルブンクルス(→P98)
アーマーケイン	リ	–	ガード性能アップ	ピンチガード	オートガード	-	135	203	270	宝／竜绮塔(→P108)
アスクレピオス	リ	11000	SP取得アップ+	SP消費異常回復	応急手当	-	63	125	250	店／エブル(→P102)
ジャダグナ	リ	15000	混乱無効	混乱付加	フォースアップ	-	80	160	320	店／フェリス(→P104)
モルゲンステルン	リ	6000	魔法生物特攻+	魔法生物特攻	光召スタン付加	-	38	75	150	店／教都アントラクス(→P96)
ソイルガーダー	リ	20000	土属性耐性+	土属性耐性	土属性付加	-	90	180	360	店／オバルス(→P103)
フォースサポート	リ	–	フォースアップ	フォースアップ	アンチフォース	-	190	285	380	宝／グラ慈恵教会跡地(→P121)
テュルソス	リ	33000	光召術無効	RESストック	MP消費0	-	108	215	430	店／クレイデル(→P105)
ミストルテイン	リ	–	基礎AP上昇	回復AP上昇	MGC上昇2	光召待機短縮	230	345	460	ギ／「死を司る杖」(→P249)
ヴァジュラ	リ	–	神速付加	鉄の心得	水属性付加	風属性付加	235	353	470	落／マシュガル(→P298)
ディーバロッド	リ	–	MGC上昇+	MGC上昇	静寂耐性	-	8	15	30	リフィア初期装備
ワイズスタッフ	リ	1000	MP消費0	観察	MGC上昇	-	18	35	70	店／ジャダ(→P91)
ランドグリーズ	リ	–	ATK上昇2	ほうぎょ無効	特殊防御破壊	-	95	143	190	宝／元老院(→P115)
ドロウワンド	リ	3500	LVアップ付加	応援	フォースアップ	-	30	60	120	店／コビンの里(→P106)
コーダースタッフ	リ	8500	MGC上昇2+	MGC上昇2	光召待機短縮	-	53	105	210	店／教都アントラクス(→P96)
ビナーカ	リ	15000	属性影響アップ	耐性効果アップ	水属性付加	土属性付加	80	160	320	店／フェリス(→P104)
ソイルスタッフ	リ	20000	土属性付加+	土属性付加	土属性耐性	-	90	180	360	店／オバルス(→P103)
レジストコード	リ	10000	光召待機短縮	RESアップ付加	RESストック	-	58	115	230	店／バトラキテス(→P101)
アンチコーダー	リ	–	単独光召増幅	光召術無効	MGC上昇2	-	200	300	400	落／ベリスライム(→P313)
メディカルワンド	リ	2000	状態異常耐性	応急手当	SP消費異常回復	-	25	50	100	店／帝都ディアマント(→P92)
トリスメギストス	リ	–	HPSP変換	SP譲渡	再生付加	-	140	210	280	宝／天衝塔ザイフェルト(→P123)
レーヴァテイン	リ	11000	単独光召増幅	光召の極み	MGC上昇2	-	103	205	410	店／教都アントラクス(→P96)
サードアイ	リ	–	状態異常無効	状態異常耐性	光召リバース	SP譲渡	245	368	490	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)

名称	装備	買	シ	ロ	ネ1	ネ2	LV1	LV2	LV3	入手
シャインロッド	リ	–	光召即時発動	絶対光召増幅	光召の極み	複合攻撃の心得	250	375	500	闘／「閃光の輪舞曲」(→P240)
カリバーン	オ、ア	–	再生付加	単独行動	追撃	-	8	15	30	アルス初期装備
ロングソード	オ、ア	1000	HP上昇+	HP上昇	ATK上昇	-	18	35	70	店／ジャダ(→P91)
ダマスカスソード	オ、ア	–	能力値変化無効	能力値変化半減	HP上昇2	-	145	218	290	宝／ガロア大裂溝(→P122)
ギガントブレイド	オ、ア	–	急所突き	取得WPアップ	遅延行動	-	65	98	130	宝／マンデルロー海岸(→P109)
オートクレール	オ、ア	–	身代わり	かばう	瀕死ダメージ+	-	210	315	420	宝／ディアマント城(→P94)
リジェネブランド	オ、ア	30000	回復量アップ	再生付加	MAXダメージ+	-	90	180	360	店／パトラキテス(→P101)
童子切	オ、ア	15000	SP譲渡	SP固定25	運の采配	-	93	185	370	店／クレイデル(→P105)
カッツバルゲル	オ、ア	10000	DEFダウン	DEFアップ付加	運の采配	-	68	135	270	店／パトラキテス(→P101)
ウェルブランド	オ、ア	15000	撃破HP回復	MAXダメージ+	ほうぎょHP回復	-	110	220	440	店／オバルス(→P103)
天叢雲剣	オ、ア	–	アンチフォース	物理ダメージ無効	ぼうぎょ無効	-	160	240	320	落／タルタロス(→P312)
スネークアイズ	オ、ア	11000	病気無効	病気付加	フォースアップ	-	75	150	300	店／エブル(→P102)
カラドボルグ	オ、ア	–	維持	祝福付加	挑発	回復量アップ	245	368	490	落／ナナホシ(→P312)
ケーリュケイオン	リ	–	SP固定100	-	-	-	750	900	999	落／ベヌウ(→P308)
無銘	オ、ア	–	DEFアップ付加	挑発	エクセルアップ	-	58	115	230	オイゲン初期装備
フィランギ	オ、ア	2000	自己修復	回復量アップ	HP上昇	-	25	50	100	店／帝都ディアマント(→P9[illegible])
カスターネ	オ、ア	3500	オートガード	ほうぎょHP回復	DEFストック	-	40	80	160	店／コビンの里(→P106)
グラディウス	オ、ア	8500	HP上昇2+	HP上昇2	ATK上昇2	-	63	125	250	店／聖都ベネトナーシュ(→P[illegible])
ボアスピアソード	オ、ア	6000	魔獣特攻+	魔獣特攻	SPD上昇	-	45	90	180	店／教都アントラクス(→P9[illegible])
ウインドアネラス	オ、ア	20000	風属性付加+	風属性付加	風属性耐性	-	98	195	390	店／フェリス(→P104)
レイハンター	オ、ア	7000	MGCアップ付加	MGCダウン	RESストック	-	50	100	200	店／首都カルブンクルス(→P[illegible])
エレメンタラー	オ、ア	33000	耐性効果アップ	属性影響アップ	火属性付加	風属性付加	230	345	460	店／クレイデル(→P105)
ウインドガーダー	オ、ア	20000	風属性耐性+	風属性耐性	風属性付加	-	103	205	410	店／フェリス(→P104)
ミリオンダラーズ	オ、ア	14000	LUK上昇	幸運	取得リコアップ	-	170	255	340	カ／首都カルブンクルス(→P[illegible])
アルテミスエッジ	オ、ア	–	維持	状態譲渡	連撃	ぼうぎょ無効	235	353	470	宝／聖地ノワーレ(→P137)
デュランダル	オ、ア	–	物理ダメージ無効	DEFストック	戦闘不能防止	かばう	250	375	500	宝／旋何回廊アルヴィス(→P[illegible])

名前	装備	買	シ	ロ	ネ1	ネ2	LV1	LV2	LV3	入手
布都御魂	オ、ア	–	オートガード+	-	-	-	750	900	999	落／オケアノス(→P307)
フォートアームズ	セ	30000	ATK上昇2	エクセルアップ	DEFストック	複合攻撃の心得	75	150	300	店／ジャダ(→P91)
アンリミテッド	セ	–	物理ダメージ無効	戦闘不能防止	フォースアップ	複合攻撃の心得	115	173	230	宝／エブル遺跡(→P118)
水鏡の籠手	セ	15000	HP上昇2	遅延行動	維持	複合攻撃の心得	100	200	400	店／フェリス(→P104)
アケロオス	セ	10000	ATKダウン	ATKアップ付加	SP取得アップ	複合攻撃の心得	35	70	140	店／エブル(→P102)
メリクリウス	セ	11000	LUK上昇	盗む確率アップ	盗む	複合攻撃の心得	45	90	180	店／エブル(→P102)
猫の手	セ	–	韋駄天	最速行動	必殺の一撃	複合攻撃の心得	140	210	280	願／「冥界からの使者」(→P239)
ノートアームズ	セ	–	HP上昇2	光召リバース	MGC上昇2	複合攻撃の心得	190	285	380	宝／廃都ヒルベルト(→P126)
白きゆりかご	セ	33000	MGC上昇3	ATK上昇3	DEFアップ付加	複合攻撃の心得	113	225	450	店／クレイデル(→P105)
ムシュフシュ	セ	–	基礎AP上昇+	基礎AP上昇	オートガード	複合攻撃の心得	240	360	480	落／マイク(→P308)
幻影の籠手	セ	–	必殺の一撃+	維持	溜める	複合攻撃の心得	170	255	340	宝／エルゴード火山(→P128)
ローグダガー	サ	–	盗む確率アップ	盗む	SPD上昇	-	13	25	50	サージュ初期装備
ソードブレイカー	サ	–	クリティカル防止	ガード性能アップ	オートガード	-	180	270	360	ギ／「とても……大きいです……」(→P249)
戦士の手甲	セ	–	エクセルアップ	SP取得アップ	ATK上昇2	複合攻撃の心得	13	25	50	セシル初期装備
エクセレントリィ	セ	15000	必殺の一撃	急所突き	溜める	複合攻撃の心得	80	160	320	店／オバルス(→P103)
闇にささやくもの	セ	30000	MP消費0	光召待機短縮	光召スタン付加	複合攻撃の心得	100	200	400	店／エブル(→P102)
ユニコーン	セ	8500	SPDアップ付加	RESダウン	RESアップ付加	複合攻撃の心得	28	55	110	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
胡蝶の籠手	セ	–	属性影響アップ	瀕死消費AP減少	連撃	複合攻撃の心得	230	345	460	宝／レゾルベント大氷壁(→P131)
マーキュリー	セ	–	LUK上昇	トレジャーハント	追撃	複合攻撃の心得	180	270	360	落／ルーシーミミック(→P281)
アイアンメイデン	セ	11000	SP譲渡	HPSP変換	エクセルアップ	複合攻撃の心得	130	195	260	カ／首都カルブンクルス(→P98)
黄玉の籠手	セ	11000	HP上昇+	クリティカル防止	ATK上昇2	複合攻撃の心得	53	105	210	店／エブル(→P102)
白きゆりかご・改	セ	33000	RES上昇	DEF上昇	ATKアップ付加	複合攻撃の心得	113	225	450	店／クレイデル(→P105)
ファティマの手	セ	–	瀕死消費AP減少	神速付加	急所突き	複合攻撃の心得	250	375	500	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
勇者の手甲	セ	–	連撃++	-	-	-	750	900	999	落／エベタム(→P313)
フェザークリス	サ	6000	有翼生物特攻+	有翼生物特攻	風属性耐性	-	35	70	140	店／教都アントラクス(→P96)
ピックポケット	サ	12500	幸運	取得リコアップ	追撃	-	105	158	210	カ／首都カルブンクルス(→P98)

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

名前	装備	買	シ	ロ	ネ1	ネ2	LV1	LV2	LV3	入手
パリィングダガー	サ	−	連撃+	連撃	オートガード	-	160	240	320	宝／ソリトン鍾乳洞(→P130)
マキリ	サ	15000	猛毒無効	猛毒付加	フォースアップ	-	68	135	270	店／フェリス(→P104)
アルカナショテル	サ	15000	MGCダウン	MGCアップ付加	MGC上昇	-	60	120	240	店／フェリス(→P104)
ランナウェイ	サ	3500	SPD上昇+	逃走確率アップ	LUK上昇	-	25	50	100	店／コピンの里(→P106)
マンダウ	サ	30000	再生付加	身隠し	MAXダメージ+	-	103	205	410	店／フェリス(→P104)
アゾット	サ	33000	ATK上昇2+	MGC上昇3	RESアップ付加	-	113	225	450	店／クレイデル(→P105)
ミセリコルデ	サ	−	必殺の一撃+	命の変換	急所突き	戦闘不能防止	245	368	490	闘／「未知との遭遇」(→P241)
カルンウェナン	サ	−	光召の極み+	-	-	-	750	900	999	落／マモン(→P307)
マンイーター	レ、ニ	−	人間特攻+	人間特攻	-	銃の心得	45	90	180	レスリー初期装備
クレバーガン	レ、ニ	8500	瀕死アイテム回復	アイテムブースト	-	銃の心得	63	125	250	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
クールスウィート	レ、ニ	−	アイテムブースト	瀕死アイテム回復	瀕死ダメージ+	銃の心得	55	83	110	宝／マンデルロー海岸(→P109)
タスラム	レ、ニ	−	光召の極み	単独光召増幅	-	銃の心得	140	210	280	落／レーシィ(→P309)
水鉄砲	レ、ニ	20000	水属性付加+	水属性付加	水属性耐性	銃の心得	100	200	400	店／オバルス(→P103)
クルセイドテレク	サ	6000	不死特攻+	不死特攻	光召の極み	-	45	90	180	店／教都アントラクス(→P96)
ハルベー	サ	−	石化無効	石化付加	フォースアップ	-	170	255	340	宝／レゾルベント大水脈(→P1
ルーズスピリット	サ	30000	LVアップ付加	LVダウン	光召の極み	-	98	195	390	店／ジャダ(→P91)
トライデント	サ	−	SP取得アップ+	撃破SPアップ	全体攻撃	-	235	353	470	宝／空中回廊ラスカーダ(→P1
マインゴーシュ	サ	33000	DEF上昇	RES上昇	MGCアップ付加	-	113	225	450	店／クレイデル(→P105)
コーダーハント	サ	15000	静寂無効	静寂付加	フォースアップ	-	73	145	290	店／オバルス(→P103)
クルタナ	サ	−	MGC上昇3	複合攻撃の心得	絶対光召増幅	MGC上昇2	250	375	500	宝／幾何回廊アルヴィス(→P2
ソルジャーガン	レ、ニ	−	最速行動	SPD上昇	逃走確率アップ	銃の心得	15	30	60	ニコル初期装備
ピースメーカー	レ、ニ	9500	トレジャーハント	LUK上昇	-	銃の心得	165	248	330	カ／首都カルブンクルス(→P9
アイムフッター	レ、ニ	3500	韋駄天	SPDダウン	SPDアップ付加	銃の心得	38	75	150	店／コピンの里(→P106)
メイルブレイカー	レ、ニ	7000	必殺の一撃	特殊防御破壊	-	銃の心得	90	180	360	店／首都カルブンクルス(→P9
バグキラー	レ、ニ	6000	昆虫特攻+	昆虫特攻	風属性耐性	銃の心得	53	105	210	店／教都アントラクス(→P96)
ドレインマグナム	レ、ニ	15000	盗む	吸収	HP上昇2	銃の心得	90	180	360	店／フェリス(→P104)

武器名	装備	買	シ	ロ	ネ1	ネ2	LV1	LV2	LV3	入手
バインドマグナム	レ、ニ	10000	足止め無効	足止め付加	フォースアップ	銃の心得	73	145	290	店／バトラキテス(→P101)
水鉄砲・改	レ、ニ	20000	水属性耐性+	水属性耐性	水属性付加	銃の心得	100	200	400	店／オバルス(→P103)
セルフブースター	レ、ニ	11000	応援	LVアップ付加	-	銃の心得	78	155	310	店／フェリス(→P104)
レイチャージャー	レ、ニ	–	単独光召増幅	MP消費0	光召スタン付加	銃の心得	235	353	470	宝／空中回廊ラスカータ(→P134)
ヘビィアームズ	レ、ニ	33000	回復量アップ	HP上昇3	遅延行動	銃の心得	113	225	450	店／クレイデル(→P105)
ベネックス	レ、ニ	–	エクセルアップ	SP固定50	光召の極み	銃の心得	245	368	490	会話／ディアマント城(→P94)
QEF	レ、ニ	–	絶対好機	-	-	-	750	900	999	落／ジャックランタン(→P309)
ロンギヌス	ク	–	急所突き++	-	必殺の一撃++	オートガード	750	900	999	クライド専用装備
ソルジャーガン	ニ	–	最速行動	-	韋駄天	銃の心得	750	900	999	幾何回廊アルヴィスでのニコル専用装備
スリープマグナム	レ、ニ	30000	睡眠無効	睡眠付加	フォースアップ	銃の心得	58	115	230	店／フェリス(→P104)
チェイサー	レ、ニ	–	追撃	連撃+	連撃	銃の心得	210	315	420	宝／旗艦バーセヴァル(→P133)
ディテクティブ	レ、ニ	–	基礎AP上昇	警戒	逃走確率アップ	銃の心得	205	308	410	闘／「アブない動物園」(→P240)
カーンディーヴァ	レ、ニ	30000	遅延行動	SPD上昇2	最速行動	銃の心得	110	220	440	店／帝都ディアマント(→P92)
グングニル	レ、ニ	–	フォースアップ	運の采配	急所突き	銃の心得	240	360	480	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
キス・オブ・デス	レ、ニ	–	ATK上昇3	追撃	連撃+	銃の心得	250	375	500	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
エクスカリバー	ア	–	戦闘不能防止	-	祝福付加	連撃	750	900	999	離脱後のアルス専用装備
メイガスグローブ	デ	–	光召の極み	-	絶対光召増幅	光召待機短縮	750	900	999	ディノス専用装備
マイスターロッド	アデ	–	光召即時発動	-	光召スタン付加	光召の極み+	750	900	999	幾何回廊アルヴィスでのアデール専用装備

※胴装備

カテゴリ	名称	ステータス	装備	買値	売値	おもな入手方法
鎧	ハードレザー	DEF+10／RES+5	ラ、オ、ア	―	75	ラルク初期装備
	ブロンズプレート	DEF+13／RES+7／SPD-1	ラ、オ、ア	700	175	店／ジャダ(→P91)
	アイアンプレート	DEF+17／RES+10／SPD-2	ラ、オ、ア	2500	625	店／コピンの里(→P106)
	スチールプレート	DEF+20／RES+12／SPD-2	ラ、オ、ア	4000	1000	店／教都アントラクス(→P96)
	コンポジット	DEF+24／RES+14／SPD-3	ラ、オ、ア	6000	1500	店／首都カルブンクルス(→P98)、オイゲン初期装備
	メタルプレート	DEF+27／RES+16／SPD-3	ラ、オ、ア	8000	2000	店／パトラキテス(→P101)
	シルバープレート	DEF+32／RES+19／SPD-4	ラ、オ、ア	10000	2500	店／オパルス(→P103)
	アダマンプレート	DEF+37／RES+22／SPD-4	ラ、オ、ア	12000	3000	店／フェリス(→P104)
	セグメンタータ	DEF+44／RES+26／SPD-5	ラ、オ、ア	19000	4750	店／帝都ティアマント(→P92)、落／[illegible] (→P295)
	アレスプレート	DEF+49／RES+30／SPD-5	ラ、オ、ア	22000	5500	店／クレイデル(→P105)
	テラキュイラス	DEF+34／RES+21	ラ、オ、ア	―	8000	宝／エブル遺跡(→P118)
	スリークォーター	DEF+32／MGC+6／RES+38	ラ、オ、ア	―	15000	落／タナトス(→P310)
	カプ・ア・ピエ	DEF+53／RES+32／HP+200	オ	―	19000	宝／空中回廊ラスカーダ(→P134)
	マクシミリアン	DEF+64／RES+39／SPD-7	ラ、オ、ア	―	35000	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
	ジェネラルガード	DEF+30／RES+18／SPD-3	ク	―	―	クライド専用装備
胸当て	ソフトレザー	DEF+9／RES+6	ラ、レ、ニ、ア	―	75	アルス初期装備
	ブロンズガード	DEF+12／RES+8	ラ、レ、ニ、ア	700	175	店／帝都ティアマント(→P92)
	アイアンガード	DEF+16／RES+11	ラ、レ、ニ、ア	2500	625	店／コピンの里(→P106)
	チェインメイル	DEF+19／RES+13	ラ、レ、ニ、ア	4000	1000	店／教都アントラクス(→P96)、レスリー初期装備
	バンデッドメイル	DEF+22／RES+15	ラ、レ、ニ、ア	6000	1500	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	メタルガード	DEF+24／RES+16	ラ、レ、ニ、ア	8000	2000	店／パトラキテス(→P101)
	シルバーガード	DEF+30／RES+20	ラ、レ、ニ、ア	10000	2500	店／オパルス(→P103)
	アダマンガード	DEF+35／RES+24	ラ、レ、ニ、ア	12000	3000	店／フェリス(→P104)
	オルキナガード	DEF+41／RES+28	ラ、レ、ニ、ア	19000	4750	店／教都アントラクス(→P96)
	トゥールガード	DEF+47／RES+31	ラ、レ、ニ、ア	22000	5500	店／クレイデル(→P105)
	フレアスケイル	DEF+32／RES+22／火+2	ラ、レ、ニ、ア	―	8000	宝／エルゴード火山(→P128)
	ホーバーク	ATK+4／DEF+51／MGC+4／RES+36／SPD+4	ラ	―	19000	宝／聖地ノワーレ(→P137)
	ホバルジェオン	DEF+50／RES+36／SPD+8	レ	―	19000	宝／空中回廊ベルクト(→P136)
	ロリカハマタ	DEF+60／RES+41	ラ、レ、ニ、ア	―	35000	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
	ブリガンダイン	DEF+29／RES+21	ア	―	―	離脱後のアルス専用装備
胴衣	ハイドアーマー	DEF+8／RES+7	セ、サ、レ、ニ	―	75	ニコル初期装備
	バフコート	DEF+11／RES+9	セ、サ、レ、ニ	700	175	店／帝都ティアマント(→P92)
	バトルベスト	DEF+15／RES+11	セ、サ、レ、ニ	2500	625	店／コピンの里(→P106)、サージュ初期装備
	スタデッドレザー	DEF+18／RES+14	セ、サ、レ、ニ	4000	1000	店／教都アントラクス(→P96)、セシル初期装備
	ビロードクロス	DEF+21／RES+16	セ、サ、レ、ニ	6000	1500	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	サーコート	DEF+24／RES+18	セ、サ、レ、ニ	8000	2000	店／ジャダ(→P91)
	リネンキュラッサ	DEF+28／RES+21	セ、サ、レ、ニ	10000	2500	店／フェリス(→P104)
	シャザラント	DEF+33／RES+25	セ、サ、レ、ニ	12000	3000	店／オパルス(→P103)
	アルブスジポン	DEF+39／RES+29	セ、サ、レ、ニ	19000	4750	店／パトラキテス(→P101)
	カーリーベスト	DEF+44／RES+33	セ、サ、レ、ニ	22000	5500	店／クレイデル(→P105)
	ヴェントタバール	DEF+30／RES+23／風+2	セ、サ、レ、ニ	―	8000	宝／天衝塔ザイフェルト(→P123)

カテゴリ	名称	ステータス	装備	買値	売値	おもな入手方法
[illegible]	コタルディ	DEF+46／MGC+8／RES+37	サ	—	19000	宝／聖地ノワーレ(→P137)
	ジュストコール	ATK+8／DEF+44／RES+38	セ	—	19000	宝／空中回廊ベルクト(→P136)
	アクトン	DEF+58／RES+45	セ、サ、レ、ニ	—	35000	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
法衣	ローブ	DEF+7／RES+8	リ、サ	—	75	リフィア初期装備
	クローク	DEF+10／RES+10	リ、サ	700	175	店／ジャダ(→P91)
	コットンローブ	DEF+14／RES+12	リ、サ	2500	625	店／コピンの里(→P106)
	コーダーローブ	DEF+17／RES+15	リ、サ	4000	1000	店／教都アントラクス(→P96)
	ワープランド	DEF+20／RES+17	リ、サ	6000	1500	店／首都カルブンクルス(→P98)
	ビロードローブ	DEF+22／RES+19	リ、サ	8000	2000	店／エブル(→P102)
	ワイズクローク	DEF+26／RES+23	リ、サ	10000	2500	店／フェリス(→P104)
	シルクローブ	DEF+31／RES+27	リ、サ	12000	3000	店／オパルス(→P103)
	ノーブルクローク	DEF+37／RES+31	リ、サ	19000	4750	店／エブル(→P102)
	アルテミスガーブ	DEF+41／RES+35	リ、サ	22000	5500	店／クレイデル(→P105)
	アクアグロッケ	DEF+29／RES+24／水+2	リ、サ	—	8000	宝／ソリトン鍾乳洞(→P130)
	アーマークローク	ATK+6／DEF+45／RES+25	リ、サ	—	15000	落／カリスト(→P310)
	ダルマティカ	DEF+45／RES+38／全属性+2	リ	—	19000	宝／空中回廊ラスカーダ(→P134)
	シャジュブル	DEF+55／RES+46	リ、サ	—	35000	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
	メイガスガーブ	DEF+27／RES+20	デ	—	—	ディノス専用装備

※足装備

カテゴリ	名称	ステータス	装備	買値	売値	おもな入手方法
長靴	レザーグリーブ	DEF+2／SPD+5	ラ、オ、ア	—	50	ラルク、アルス初期装備
	ブロンズグリーブ	DEF+2／SPD+6	ラ、オ、ア	500	125	店／ジャダ(→P91)
	アイアングリーブ	DEF+2／SPD+8	ラ、オ、ア	2000	500	店／コピンの里(→P106)
	スチールグリーブ	DEF+3／SPD+9	ラ、オ、ア	3000	750	店／教都アントラクス(→P96)
	バトルグリーブ	DEF+4／SPD+11	ラ、オ、ア	4500	1125	店／首都カルブンクルス(→P98)、[illegible]
	メタルグリーブ	DEF+4／SPD+13	ラ、オ、ア	5000	1250	店／バトラキテス(→P101)
	シルバーグリーブ	DEF+5／SPD+15	ラ、オ、ア	7500	1875	店／オパルス(→P103)
	アダマングリーブ	DEF+5／SPD+17	ラ、オ、ア	9000	2250	店／フェリス(→P104)
	アーミーグリーブ	DEF+6／SPD+20	ラ、オ、ア	13000	3250	店／ジャダ(→P91)
	ディバインホーズ	DEF+7／SPD+22	ラ、オ、ア	16000	4000	店／クレイデル(→P105)
	スパイクドホーズ	DEF+3／SPD+14	ラ、オ、ア	—	3750	落／デスサイズ(→P311)
	エレメントソルレ	DEF+2／RES+2／SPD+16／全属性+1	ラ、オ、ア	—	6000	落／セバル(→P312)
	タイタングリーブ	DEF+8／SPD+24	ラ、オ、ア	—	14500	宝／エルゴード火山(→P128)
	インデュア	DEF+9／SPD+29	ラ、オ、ア	—	16500	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
	ロイヤルクラコー	DEF+4／RES+4／SPD+16	ア	—	—	離脱後のアルス専用装備
	ジェネラルホーズ	DEF+4／RES+4／SPD+16	ク	—	—	クライド専用装備
靴	レザーシューズ	RES+2／SPD+6	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	50	リフィア初期装備
	コットンシューズ	RES+2／SPD+8	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	500	125	店／ジャダ(→P91)、ニコル初期装備
	バトルシューズ	RES+2／SPD+10	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	2000	500	店／コピンの里(→P106)、[illegible]
	グレートシューズ	RES+3／SPD+12	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	3000	750	店／教都アントラクス(→P96)、[illegible]装備
	ライトシューズ	RES+3／SPD+14	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	4500	1125	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	ノーブルシューズ	RES+4／SPD+16	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	5000	1250	店／エブル(→P102)
	デザートブーツ	RES+5／SPD+18	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	7500	1875	店／フェリス(→P104)
	ウインターブーツ	RES+5／SPD+21	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	9000	2250	店／オパルス(→P103)
	アーミーシューズ	RES+6／SPD+25	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	13000	3250	店／フェリス(→P104)
	ディバインブーツ	RES+7／SPD+28	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	16000	4000	店／クレイデル(→P105)
	ローグシューズ	RES+2／SPD+9／「逃走」を実行したときの成功確率が上昇	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	1000	宝／マンデルロー海岸(→P109)
	アシストシューズ	RES+4／SPD+17／味方の「たたかう」にあわせ「追撃」が発生	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	7500	落／ダイアナ(→P308)
	ヘルメスシューズ	RES+8／SPD+30	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	14500	宝／レゾルベント大氷壁(→P131)
	クライムオーバー	RES+9／SPD+36	ラ、リ、セ、サ、レ、ニ、ア	—	16500	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
	メイガスシューズ	DEF+4／RES+3／SPD+17	デ	—	—	ディノス専用装備

装身具

カテゴリ	名称	効果	買値	売値	おもな入手方法
指輪	バイタルリング	HP+100	1000	250	店／帝都ディアマント(→P92)
	マッスルリング	HP+500	10000	2500	店／バトラキテス(→P101)
	ヘラクレスリング	HP+1000	30000	7500	店／クレイデル(→P105)
	パワーリング	ATK+3／DEF+3	1000	250	店／ジャダ(→P91)
	スカサハリング	ATK+7／DEF-7	10000	2500	店／首都カルブンクルス(→P98)
	オーディンリング	ATK+12／DEF-12	30000	7500	店／クレイデル(→P105)
	レイリング	MGC+3／RES-3	1000	250	店／ジャダ(→P91)
	コーダーリング	MGC+7／RES-7	10000	2500	店／首都カルブンクルス(→P98)
	モリガンリング	MGC+12／RES-12	30000	7500	店／クレイデル(→P105)
	スピードリング	SPD+2	1000	250	店／帝都ディアマント(→P92)
	ランナーリング	SPD+5	10000	2500	店／バトラキテス(→P101)
	エボナリング	SPD+10	30000	7500	店／クレイデル(→P105)
マント	マント	DEF+5	5000	1250	店／コビンの里(→P106)
	レギオンマント	DEF+7	10000	2500	店／エブル(→P102)
	ディバインマント	DEF+12	30000	7500	店／クレイデル(→P105)
	皇太子の外套	DEF+12／RES+4／相手のクリティカルを無効化	—	3500	落／ヴァイス(→P291)
	ケープ	RES+5	5000	1250	店／コビンの里(→P106)
	コーダーケープ	RES+7	10000	2500	店／エブル(→P102)
	ディバインケープ	RES+12	30000	7500	店／クレイデル(→P105)
	キマイラケープ	DEF+4／RES+8／全属性+2	—	7000	落／キマイラ(→P290)
装身具	火の護符	火+2／水-2／混乱を確率で防止	7500	1875	店／教都アントラクス(→P96)
	紅蓮の護符	火+4／水-4／混乱を確率で防止	25000	6250	店／クレイデル(→P105)
	ルビー	火+8／混乱を確実に防止	—	15000	宝／エルゴード火山(→P128)
	水の護符	水+2／火-2／猛毒を確率で防止	7500	1875	店／教都アントラクス(→P96)
	波濤の護符	水+4／火-4／猛毒を確率で防止	25000	6250	店／クレイデル(→P105)
	アクアマリン	水+8／猛毒を確実に防止	—	15000	宝／ソリトン鍾乳洞(→P130)
	風の護符	風+2／土-2／静寂を確率で防止	7500	1875	店／教都アントラクス(→P96)
	烈風の護符	風+4／土-4／静寂を確率で防止	25000	6250	店／クレイデル(→P105)
	エメラルド	風+8／静寂を確実に防止	—	15000	宝／天衝塔ザイフェルト(→P123)
	土の護符	土+2／風-2／石化を確率で防止	7500	1875	店／教都アントラクス(→P96)
	大地の護符	土+4／風-4／石化を確率で防止	25000	6250	店／クレイデル(→P105)
	トパーズ	土+8／石化を確実に防止	—	15000	宝／エブル遺跡(→P118)
	氷の護符	水+2／土+2／足止めを確率で防止	30000	7500	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	ダイアモンド	水+4／土+4／足止めを確実に防止	—	15000	宝／レゾルベント大氷壁(→P131)
	雷の護符	水+2／風+2／麻痺を確率で防止	30000	7500	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	アメジスト	水+4／風+4／麻痺を確実に防止	—	15000	宝／ガウス地下道(→P117)
	光の護符	火+2／風+2／病気を確率で防止	30000	7500	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	ムーンストーン	火+4／風+4／病気を確実に防止	—	15000	宝／グラ慈恵教会跡地(→P120)
	闇の護符	火+2／土+2／睡眠を確率で防止	30000	7500	店／聖都ベネトナーシュ(→P100)
	オブシディアン	火+4／土+4／睡眠を確実に防止	—	15000	宝／廃都ヒルベルト(→P126)
	ギルティチェイン	ATK+10／MGC+10／すべての異常を確率で防止	—	20000	落／ニュクス(→P310)
	トリニティ	DEF+10／RES+10／能力値減少効果を確実に防止	—	20000	闘／「昨日の友は……」(→P242)

カテゴリ	名称	効果	買値	売値	おもな入手方法
装身具	ブリシンガメン	全属性+4／異常と能力値減少効果を確実に防止	—	30000	宝／幾何回廊アルヴィス(→P227)
	鉄アレイ	HP+2000／ATK-20／DEF-20／SPD-20	—	17500	ギ／「荷物の搬送4」(→P250)
	幸運のコイン	戦闘開始時にベースのLUKが50になる	—	17500	ギ／「盗賊団の行方」(→P250)
	エクスマキナ	戦闘勝利時、入手できるEXPが上昇	—	15000	闘／「アウトロー・アーミー」(→P241)
	王の財布	戦闘勝利時、入手できるRicoが上昇	—	10000	落／キングオブキング(→P307)
	緋色の武器飾り	戦闘勝利時、入手できるWPが上昇	12000	1500	カ／首都カルブンクルス(→P98)
	凋竜のウロコ	戦闘勝利時、入手できるWPが上昇するが、EXPが入手不可	—	25	落／ファフニール(→P289)
	ヒマワリの押し花	戦闘勝利時、アイテム入手確率が上昇	—	7500	落／ヒマワリア(→P309)
	クァッドフォース	再生状態で戦闘を開始	—	17500	落／アルス(1回目)(→P290)
	祝福のスカーフ	祝福状態で戦闘を開始	—	17500	ギ／「コンサートを開きたい3」(→P250)
	闇の女王	神速状態で戦闘を開始	—	17500	ギ／「果たし状!」(→P252)
	守護の角	被物理ダメージ時、確率でダメージを無効化	—	11000	落／バネトゥ(→P293)
	機知の角	MGC+8／RES+8／被光召術時、確率で光召術を無効化	—	22500	落／クドアンヌ(→P298)
	スカラーグラス	アームフォース「観察」が使用可能。敵単体の能力を確認	—	1000	ギ／「モンスターの生態調査」(→P250)

消耗品

名称	効果	買値	売値
ヒールリキッド	HPを小回復(+250)	50	12
ミドルリキッド	HPを中回復(+750)	500	125
ハイリキッド	HPを大回復(+1500)	2500	625
フルリキッド	HPを完全回復	—	97
MPクイック1	レベル1のMPを小回復(+1)	—	15
MPチャージ1	レベル1のMPを完全回復	—	234
MPクイック2	レベル2のMPを小回復(+1)	—	31
MPチャージ2	レベル2のMPを完全回復	—	468
MPクイック3	レベル3のMPを小回復(+1)	—	62
MPチャージ3	レベル3のMPを完全回復	—	937
MPクイック4	レベル4のMPを小回復(+1)	—	125
MPチャージ4	レベル4のMPを完全回復	—	1500
オールクイック	全レベルのMPを小回復(+3)	—	937
オールチャージ	全レベルのMPを完全回復	—	2343
スペシャリティS	SPを小回復(+25)	—	1250
スペシャリティM	SPを中回復(+50)	—	5000
スペシャリティL	SPを完全回復(+100)	—	625
リザレクトボトル	戦闘不能状態を回復	500	125
リザレクトフル	戦闘不能状態を完全回復	—	156
エリクシア	HP、MP、SPを完全回復し戦闘不能状態も回復	—	3125
レストチャーム	混乱状態を回復	200	50
レストポイズン	猛毒状態を回復	100	25
レストストーン	石化状態を回復	600	150
レストサイレン	静寂状態を回復	300	75
レストバインド	足止め状態を回復	300	75
レストパラライ	麻痺状態を回復	250	62
レストシック	病気状態を回復	500	125
レストスリープ	睡眠状態を回復	150	37
レストオール	状態異常を全て回復	1000	250
リセットオール	能力値ダウン状態を解除	500	125
アナライザー	敵の状態を確認できる	20	5
好戦の秘薬	ATKアップの効果	800	200
防戦の秘薬	DEFアップの効果	800	200
知識の秘薬	MGCアップの効果	800	200
抵抗の秘薬	RESアップの効果	800	200
迅速の秘薬	SPDアップの効果	800	200
持久の秘薬	最大HPアップの効果	800	200
勇気の秘薬	Lvアップの効果	1600	12
アイアスの盾	物理無効の効果	—	78
アイギスの盾	光召無効の効果	—	78
砂の城	全て無効の効果	—	195
再生の翼	再生の効果	2500	19

名称	効果	買値	売値
不死鳥の翼	祝福の効果	—	39
怪鳥の翼	神速の効果	5000	39
興奮剤	敵に狙われやすくなる	2000	500
鎮静剤	敵に狙われにくくなる	4000	1000
エクスタロット	敵から得られるEXPが上昇	—	78
リコタロット	敵から得られるRicoが上昇	—	39
アームタロット	敵から得られるWPが上昇	—	39
好戦の葉	ATKが上昇する	—	156
防戦の葉	DEFが上昇する	—	156
知識の葉	MGCが上昇する	—	156
抵抗の葉	RESが上昇する	—	156
迅速の葉	SPDが上昇する	—	156
持久の葉	HPが上昇する	—	156
幸運の双葉	LUKが僅かに上昇する	—	156
運命の四葉	LUKが大きく上昇する	—	156
イチジク	ナブラ密林クリアに必要	—	1
キノコ	ナブラ密林クリアに必要	—	1
イカナンコツ	ギルドクエストクリアに必要	—	3
トリナンコツ	ギルドクエストクリアに必要	—	3
香しい花びら	ギルドクエストクリアに必要	—	5
奇形植物の目玉	ギルドクエストクリアに必要	—	25
イモムシの角	ギルドクエストクリアに必要	—	25
モスの燐粉	ギルドクエストクリアに必要	—	60
赤黒い根	ギルドクエストクリアに必要	—	60
カエルの油	ギルドクエストクリアに必要	—	60
ハチミツ	ギルドクエストクリアに必要	—	60
オオカミの肝	ギルドクエストクリアに必要	—	30
ネクロマッシュ	ギルドクエストクリアに必要	—	10
マンスマッシュ	ギルドクエストクリアに必要	—	10
鳥の肉	ギルドクエストクリアに必要	—	2
肉球グローブ	ギルドクエストクリアに必要	—	29
人形界の茶器	ギルドクエストクリアに必要	—	20
上質な鱗	ギルドクエストクリアに必要	—	5
希少鉱石	ギルドクエストクリアに必要	—	20
クマの爪	ギルドクエストクリアに必要	—	10
オオカミの牙	ギルドクエストクリアに必要	—	8
ベヒーモスの角	ギルドクエストクリアに必要	—	10

※貴重品

名称	内容
地下牢の鍵1	元老院地下牢の鍵
地下牢の鍵2	元老院地下牢の抜け道へと通ずる牢の鍵
マリアの靴	エブルに住む少女「マリア」の靴。早く彼女を捜そう
青い腕輪	アイオーン隊の腕輪。青色の封印を解除する事ができる
黄色い腕輪	アイオーン隊の腕輪。黄色の封印を解除する事ができる
飛光艇の部品	飛光艇の修理に使う予定のパーツ類。この中に必要なパーツがあるはず
レジスタンスの証	帝国レジスタンスの構成員の証。持っているだけで帝国領内で買い物ができる
フレイアの通行証	将軍職にのみ与えられる通行証。ディアマント城への出入りが可能になる
浄化プログラム	ソニアにより構築されたホゾン浄化コードが刻まれている
竜玉石	ラスカーダの神種に渡された竜玉石。持つだけでレイとホゾンから身を守る
セレナの赤い宝石	サージュがセレナにプレゼントした宝石
司令部からの書状	エリオット中将がグリーンヒル議長に宛てた救援部隊の派遣願い
コードディスク	レスリーに託されたダグラス卿のディスク。ノースノワーレ教と元老院の癒着問題が記されている
休戦の親書	帝国皇帝へ宛てた共和国元老院からの親書
辞令	ヴァイスから渡された辞令。ラルクの新たな任務が記されている
共和国への書状	ヴァイスから預かった書状。共和国の元老院議長に届けなければならない

※貴重品(ギルドクエスト)

名称	内容
球状端末	まあるい形をした古い機械。押せといわんばかりにボタンが付いている
猛獣の巨大角	非常に大きなツノ。家に飾っておけば誇らしい
死神の杖	人間には扱えない巨大な杖。禍々しい気配がする
荷物	ギルドにて依頼された荷物
荷物	ギルドにて依頼された荷物。なにやらワケアリのようだ
ノワーレ聖石	ノワーレ教徒が所持する聖石
犬用ランチ	犬好きが作った犬専用ランチ。美味しそうなニオイが……
サイン色紙	サイン用の色紙。メイドさんからサインを貰おう
古びたメモ1	「火の海に眠りし秘宝あり」と記述されている
古びたメモ2	「鍾乳石に抱かれし宝玉あり」と記述されている
秘密のメモ	「輝きし鏡を調べよ」と記述されている
秘密のメモ	「小さき農村にある井戸を調べよ」と記述されている
秘密のメモ	「熱砂に囲まれた村の壁面を調べよ」と記述されている
カジノコイン	カルブンクルスにあるカジノのコイン
汚れた手紙	汚い字でなにか書いてある
奇妙な箱	依頼で渡された奇妙な箱。なにかみっしりと詰まっているようだ
よくしなる棒	よくしなるだけの棒。使い道はなさそうだ
サイン色紙	サイン用の色紙。メイドさんからのサイン入り
夜は狼	サージュが発見した怪しい本。子どもは読んじゃいけません
男の花園	ムキムキのお兄さんが描かれている本
錆びた廃材	神殿の崩落した箇所から持ってきた廃材。特殊な金属のようだ
レイを帯びた部品	レイを帯びた特殊な金属を有した部品

ジェム

名称	効果	売値
火のジェム	火属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
焔のジェム	火属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
爆炎のジェム	火属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
紅蓮のジェム	火属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
水のジェム	水属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
雨のジェム	水属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
流水のジェム	水属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
波濤のジェム	水属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
風のジェム	風属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
嵐のジェム	風属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
疾風のジェム	風属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
烈風のジェム	風属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
土のジェム	土属性Lv1までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	200
石のジェム	土属性Lv2までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	1000
巨石のジェム	土属性Lv3までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	4000
大地のジェム	土属性Lv4までの光召術を行使するのに必要となる宝珠	16000
火の破片	火のジェムの破片。工房で修復できる	8
焔の破片	焔のジェムの破片。工房で修復できる	40
爆炎の破片	爆炎のジェムの破片。工房で修復できる	160
紅蓮の破片	紅蓮のジェムの破片。工房で修復できる	640
水の破片	水のジェムの破片。工房で修復できる	8
雨の破片	雨のジェムの破片。工房で修復できる	40
流水の破片	流水のジェムの破片。工房で修復できる	160
波濤の破片	波濤のジェムの破片。工房で修復できる	640
風の破片	風のジェムの破片。工房で修復できる	8
嵐の破片	嵐のジェムの破片。工房で修復できる	40
疾風の破片	疾風のジェムの破片。工房で修復できる	160
烈風の破片	烈風のジェムの破片。工房で修復できる	640
土の破片	土のジェムの破片。工房で修復できる	8
石の破片	石のジェムの破片。工房で修復できる	40
巨石の破片	巨石のジェムの破片。工房で修復できる	160
大地の破片	大地のジェムの破片。工房で修復できる	640

❊パーティトーク

タイトル	Chart No	発生条件
竜討伐	2	レテアの森か、ワールドマップを移動している
竜災害	2	レテアの森か、ワールドマップを移動している
リフィアのこと	2	—
コーダー	2~3	ワールドマップを移動している
知らなかった言葉	2~4	「リフィアのこと」が発生済み
アルスのこと	2~4	「知らなかった言葉」が発生済み
素直な言葉	2~4	「アルスのこと」を見たあと、ワールドマップを移動している
出会い	2~6	「素直な言葉」を見たあと、ワールドマップを移動している
育まれた友情	2~6	「出会い」を見たあと、ワールドマップを移動している
今の2人	2~6	「育まれた友情」を見たあと、ワールドマップを移動している
竜玉石	3~8	「今の2人」を見たあと、ジャダと竜縛塔以外にいる
慌てる2人	3~8	ジャダと竜縛塔以外にいる
旅の傭兵	4	—
クライド将軍	4	—
竜縛塔	5	竜縛塔・塔1階か、塔地下1階にいる
骸使い	5~6	ジャダ、竜縛塔・塔1階、ワールドマップにいる
レイ不足がもたらすもの	5~8	—
旗艦パーセヴァル	6	ワールドマップの帝都ディアマント付近を移動している
弟分、登場	6~9	—
ソウチョウ?	6~11	ディアマント城以外にいる
ニコルはどこへ?	7~8	—
フレイア将軍	7~8	ディアマント城の執務の間 通路と謁見の間 踊り場以外にいる
アルスの帝都案内	7~8	帝都ディアマントにいる
ヴァイスとラルク	8~10	帝都ディアマントか、ディアマント城にいる
ヴァイスとアルス	8~10	帝都ディアマントか、ディアマント城にいる
ロードナイトの一員	9~10	—
可憐な戦士	11	—
紅蓮と呼ばれた男	11~12	マンデルロー海岸か、ワールドマップを移動している
神速の剣士	11~12	—
危険な新入り	13	—
神聖?	13	ワールドマップを移動している
不満、たらたら	13~14	—
幼なじみ	13~14	ワールドマップを移動している
光召術師範	13~15	ワールドマップを移動している
がんばるアデール	13~15	「光召術師範」を見たあと、ワールドマップを移動している
自然との暮らし	14~15	コビンの里にいる
私のおじいちゃん	14~15	「ニコルはどこへ?」を見たあと、ナブラ密林か、ワールドマップを移動している
戸惑うアデール	14~16	「私のおじいちゃん」を見たあと、ワールドマップを移動している
アルスの想い出	14~16	「戸惑うアデール」を見たあと、ワールドマップを移動している
コビンの里	14~22	コビンの里にいる
育った場所	15	—
ナブラ密林	15	ナブラ密林にいる

タイトル	Chart No	発生条件
黄昏コピン　星と思索	15	ワールドマップを移動している
黄昏の大陸	15~19	ワールドマップを移動している
[illegible]のつながり	16	「アルスの想い出」が発生済み
2つのペンダント	16	—
不器用なラルク	16	—
月[illegible]の宿	16~22	満月の宿にいる
教えの都	17	教都アントラクスにいる
不穏な街角	17	教都アントラクス・軍部施設にいる
ディーバ暗殺	17~18	—
[illegible]	17~20	教都アントラクスにいる
キショウ	18~20	オルキナ教大神殿・黒竜の祭壇か、外周階段にいる
出会ったばかりの頃	18	教都アントラクスにいる
僕に足りないもの	18	教都アントラクスにいる
警備と休息	18	教都アントラクスにいる
からかうサージュ	19~20	—
優しいサージュ	20	—
アルスの使命	21	—
[illegible]	21	オルキナ教大神殿・地下1階 通路にいる
[illegible]	21~22	—
ザムエルじーさん	21~22	ワールドマップを移動している
皇子の決意	21~22	教都アントラクス、オルキナ教大神殿、オルキナ教大神殿地下にいる
わからないリフィア	21~22	—
優しいアデール	21~22	—
帰ったらどうする?	21~22	—
病床の皇帝	22	—
探りあい	23~24	海鳴りの道・崩れかけた道か、海底の泉にいる
アデールはどこに?	23~24	海鳴りの道・海底の泉か、こだまの暗路にいる
ラフィル	23~24	教都アントラクスにいる
崩れた道	24	海鳴りの道にいる
大人な2人	25	オルキナ教大神殿にいる
残された3人	25~28	教都アントラクスか、オルキナ教大神殿にいる
選ぶべき答えは	27~28	—
わが家への帰還	29	—
ザムエルとの想い出	29	—
使命と現実	30	—
トゥレミリア	30	首都カルブンクルス・環状庭園にいる
共和制	30	首都カルブンクルス・芸術街にいる
文化の花咲く都	30	首都カルブンクルス・港湾区にいる
共和国の指導者	30	首都カルブンクルス・娯楽街にいる
口を開けば——	30	首都カルブンクルス・歌劇場通りにいる
黄昏コピン　揺れぬ心	30	首都カルブンクルス・工場区にいる
脱獄逃亡中	31	ワールドマップを移動している

タイトル	Chart No	発生条件
美貌の指導者	31	ワールドマップを移動している
聖なる都へ	31	ワールドマップを移動している
セシルの勇者道~出立	31	—
壊された町	32	—
迷惑なリフィア	32	聖都ベネトナーシュ・大聖堂前通りにいる
ラストナ・オイゲン	32~33	—
結晶の牙	33	ガウス地下道・害なす道か、追る道にいる
強がるセシル	33	—
色々な神秘	33~34	ガウス地下道・牙の檻か、開く道にいる
悲しい通り	34	—
メリディア軍の横暴	34	—
次なる地へ	34	—
少女は推理する	34	—
ログレスを求めて	34~35	ワールドマップを移動している
丘のひなびた村	35	エブルにいる
リフィアの心配	35	ワールドマップを移動している
反省するニコル	35~36	ワールドマップを移動している
黄金色の迷い路	36	エブル遺跡にいる
甘えられた少年	36	—
クライドの苦悩	36	エブル遺跡・黄金回廊 左翼にいる
ディノスの忠義	36	エブル遺跡・黄金回廊 左翼奥にいる
水と油	36	—
サージュとマリア	36	ワールドマップを移動している
黄昏コビン　清き憧憬	36~37	—
セシルの勇者道~満足	36~38	—
風が結ぶ	36~38	ワールドマップを移動している
アデールとの約束	37~38	ワールドマップを移動している
故郷までの道	37~38	ワールドマップでガロア大裂溝付近を移動している
リフィアの戸惑い	37~41	—
古戦場	38	ガロア大裂溝にいる
若き教主	38~39	—
再び、旅立ちの村	39~40	トバジオンにいる
サージュは今	40~41	トバジオンにいる
黒い雨	40~42	ワールドマップを移動している
祈り	40~103	ワールドマップでリフィアの難破船付近を移動している
偵察兵ニコル	41~42	ワールドマップを移動している
すれちがい	43	竜縛塔・塔1階、塔地下1階、束縛の間、塔最上層にいる
ヴァイスの秘密	44	—
セシル、はりきる	44	ワールドマップを移動している
おしゃべりなマリア	45~46	エブル・井戸端にいる
似たり寄ったり	46	—
飛光艇は同級生	46~48	飛光艇で移動している

タイトル	Chart No	発生条件
憂いのレスリー	78	飛光艇で移動している
役割と使命	78	—
守られた秘密	78	—
近くにありて……	78~79	—
バーセヴァルへ	79	旗艦バーセヴァル・船首側通路、船尾側通路にいる
飛翔する宮殿	79	旗艦バーセヴァル・船尾側通路にいる
身近に潜む	79	旗艦バーセヴァル・艦橋にいる
ヴァイスの死	79~80	—
迷い子たち	79	ワールドマップを移動している
彼らの後悔	81~82	天衝塔ザイフェルトか、ワールドマップを移動している
彼らの決意	82	天衝塔ザイフェルトにいる
黄昏コピン　傷の回復	84	—
たいせつなこと	84	ワールドマップを移動している
皆がひとつの奇跡	84	ワールドマップを移動している
感謝するニコル	84~85	飛光艇で移動している
賞賛するニコル	84~85	飛光艇で移動している
尋常ならざるモノ	84~85	飛光艇で移動している
時を越えて	85~86	—
反逆者ニコル	85~86	—
地下の追憶	86	廃都ヒルベルト・大空洞にいる
女子のたしなみ「無欲」	86~89	首都カルブンクルスにいる
いつもの2人	87~88	飛光艇で移動している
レジスタンスリーダー	87~88	—
死神の死	89~91	首都カルブンクルスにいる
女子のたしなみ「戦略」	89~91	首都カルブンクルスにいる
苦手	90	エルゴード火山・灰の山道か、溶岩のほとりにいる
守るべきもの	90	エルゴード火山・灼熱の橋にいる
嬉しい知らせ	90	飛光艇で移動している
歌う石	91	ワールドマップを移動している
クライドの言葉	90	エルゴード火山・灰の山道、溶岩のほとり、血脈通路、赤熱の谷、灼熱の橋、ワールドマップにいる
アルスの治世	92	帝都ディアマント・噴水広場か、工場地区にいる
セシルの勇者道~矜持	90~91	ワールドマップを移動している
アルスのディアマント	92	帝都ディアマント・港湾地区か、上層地区にいる
ニコル誘拐	93	帝都ディアマントにいる
怒りの矛先	93	ディアマント城にいる
ラスカーダ	94~95	クレイデルか、空中回廊ラスカーダ・エアポートにいる
現種と竜玉石	94~95	クレイデルか、空中回廊ラスカーダにいる
眠る人々	94~95	クレイデル・眠る人々の間にいる
永遠の離別	98	飛光艇で移動している
静かになった飛光艇	98	飛光艇で移動している
兄の言葉	98~100	—
忠実なるしもべ	98~	ギルドクエスト「古代文明の探求1」で飛光艇をパワーアップさせたあと、飛光艇で移動している

タイトル	Chart No	発生条件
[illegible]すべきしもべ	98~	ギルドクエスト「古代文明の探求2」で飛光艇をパワーアップさせたあと、飛光艇で移動している
[illegible]角さん	98~	マシュガルと契約後、飛光艇で移動している
[illegible]	98~	クドアンヌと契約後、ワールドマップを移動している
[illegible]	98~	アルルと契約後、ワールドマップを移動している
[illegible]のアルル	98~99	帝都ディアマントにいる
[illegible]	98~100	結晶化大陸付近を飛光艇で移動している
[illegible]の[illegible]	98~100	結晶化大陸付近を飛光艇で移動している
[illegible]コピン　深い首肯	98~103	ワールドマップを移動している
[illegible]たちの秘密の泉	98~103	ワールドマップでレテアの森北西の泉付近にいる
[illegible]の丘	98~103	ワールドマップでオパルス北西の丘付近にいる
[illegible]な自然	100	空中回廊ベルクトに初めて訪れる
[illegible]ルの約束	100	—
[illegible]との約定	100	飛光艇で移動している
[illegible]との別れ	100~101	—
[illegible]の生まれた時	100~103	エブルにいる
[illegible]ルの勇者道~求道	102~103	飛光艇で移動している
[illegible]い存在	103	帝都ディアマントにいる
[illegible]	103	聖地ノワーレ・端緒の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
[illegible]と賞与	103	聖地ノワーレ・端緒の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
[illegible]たちの路	103	聖地ノワーレ・端緒の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
[illegible]性への憧れ	103	聖地ノワーレ・端緒の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
[illegible]との再会	103	聖地ノワーレ・端緒の回廊、混沌の回廊、破綻の空間、困惑の回廊、友愛の空間、疑念の回廊、信義の空間にいる
[illegible]——端緒	クリア後	クリア後、幾何回廊アルヴィスにいる
[illegible]——補給	クリア後	クリア後、首都カルブンクルスにいる
[illegible]——関係	クリア後	クリア後、幾何回廊アルヴィスにいる
[illegible]——互恵	クリア後	クリア後、首都カルブンクルスにいる
[illegible]——終焉	クリア後	クリア後、幾何回廊アルヴィスにいる
[illegible]の帰還	クリア後	クリア後、ワールドマップを徒歩で移動している
[illegible]すべきもの	クリア後	クリア後、教都アントラクス（崩壊後）にいる
[illegible]くべき日々	クリア後	クリア後、オパルスにいる
[illegible]の終わり	クリア後	クリア後、帝都ディアマントにいる
[illegible]コピン　良い片隅	クリア後	クリア後、盗賊船付近の浜辺にいる
こだわり	17~18	ラルク「巡礼者の衣」、リフィア「巡礼者の衣」、サージュ「巡礼者の衣」、アルス「巡礼者の衣」、アデール「巡礼者の衣」、ニコル「巡礼者の衣」を持っており、教都アントラクスにいる
[illegible]ち負けでいうところの	—	ラルク「巡礼者の衣」、リフィア「巡礼者の衣」、セシル「お姫様ドレス」、サージュ「巡礼者の衣」、レスリー「巡礼者の衣」、ニコル「巡礼者の衣」を持っており、帝都ディアマント・ザムエル武芸塾離れにいる
干された2人	—	ラルク「紺の水着」、リフィア「白のワンピ」、ニコル「古風な水着」、アルス「焦げ茶の水着」、アデール「水玉の水着」を持っており、盗賊船付近の浜辺にいる
[illegible]の間	—	「干された2人」が発生済みで、ラルク「紺の水着」、リフィア「白のワンピ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのビキニ」、ニコル「古風な水着」を持っており、フェリス付近の浜辺にいる
浜辺の遊戯	—	「干された2人」が発生済みで、ラルク「紺の水着」、リフィア「白のワンピ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのビキニ」、サージュ「歓喜のバカンス」、ニコル「古風な水着」を持っており、コピンの里付近の浜辺にいる
希少価値	—	ラルク「紺の水着」、リフィア「白のワンピ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのビキニ」、サージュ「歓喜のバカンス」、レスリー「常夏のビキニ」、ニコル「古風な水着」を持っており、盗賊船付近の浜辺にいる
休暇と奇襲	—	ラルク「紺の水着」、リフィア「白のワンピ」、オイゲン「シーガル」、セシル「フリルのビキニ」、サージュ「歓喜のバカンス」、レスリー「常夏のビキニ」を持っており、盗賊船付近の浜辺にいる

タイトル	Chart No	発生条件
先輩	—	アルス「生徒会長」、アデール「委員長」を持っており、盗賊船・船内にいる
着こなし術	—	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、ニコル「弟分」を持っており、オパルス・学び舎にいる
少女の本懐	49~50	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、セシル「飛び級」、ニコル「弟分」を持っており、オパルス・学び舎にいる
複雑な事情	—	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、オイゲン「庭師」、セシル「飛び級」、サージュ「破戒教師」、レスリー「[illegible] コル「弟分」を持っており、オパルス・学び舎にいる
急な用事	101~	ラルク「一匹狼」、リフィア「転校生」、オイゲン「庭師」、セシル「飛び級」、サージュ「破戒教師」、レスリー「[illegible] ており、オパルス・学び舎の教官棟にいる
真冬の野望	—	ラルク「ファーつきの外套」、リフィア「月夜の外套」、オイゲン「闇色の外套」、セシル「純白の外套」、サージュ「[illegible] ニコル「格子柄の外套」を持っており、オパルス北西の丘付近にいる
極寒の学生時代	90~	ラルク「ファーつきの外套」、リフィア「月夜の外套」、セシル「純白の外套」、サージュ「細身の外套」、レスリー「[illegible] ニコル「格子柄の外套」を持っており、オパルス北西の丘付近にいる
雪上の測定値	—	ラルク「ファーつきの外套」、リフィア「月夜の外套」、オイゲン「闇色の外套」、セシル「純白の外套」、サージュ「[illegible] レスリー「真冬のいでたち」、持っており、オパルス北西の丘付近にいる
騎士と看護兵	—	アルス「謎の騎士」、アデール「謎の看護服」を持っており、盗賊船・船内にいる
こだわりの一品	—	ラルク「謎の銃士」、オイゲン「謎の太刀使い」、サージュ「謎の学士服」、ニコル「謎のきぐるみ」を持っており、[illegible]
別格	—	リフィア「謎の魔女」、セシル「謎の隠密服」、レスリー「謎の魔女」を持っており、コピンの里にいる
不機嫌な動物たち	—	ラルク「木の役」、リフィア「鳥のきぐるみ」、オイゲン「クマのきぐるみ」、セシル「リスのきぐるみ」、ニコル「[illegible] ており、聖都ベネトナーシュ付近の浜辺にいる
路傍の困難	—	ラルク「木の役」、リフィア「鳥のきぐるみ」、オイゲン「クマのきぐるみ」、セシル「リスのきぐるみ」、サージュ「[illegible] ニコル「謎のきぐるみ」を持っており、パトラキテス付近の浜辺にいる
コピンの猛省	—	ラルク「木の役」、リフィア「鳥のきぐるみ」、オイゲン「クマのきぐるみ」、セシル「リスのきぐるみ」、サージュ「[illegible] レスリー「黒猫ボディスーツ」を持っており、ガロア大裂溝付近の浜辺にいる
華やぐ通りで	49~50	ラルク「絹の襟の上着」、リフィア「黒タイのワンピ」、オイゲン「休日のいでたち」、セシル「いちごのワンピ」、[illegible] 普段着」を持っており、首都カルブンクルス・歌劇場通りにいる
大人な3人	—	オイゲン「休日のいでたち」、サージュ「街中の男」、レスリー「漆黒のドレス」を持っており、首都カルブンクルス・[illegible]
可愛い3人	—	ラルク「絹の襟の上着」、リフィア「黒タイのワンピ」、オイゲン「休日のいでたち」、セシル「いちごのワンピ」、サージュ「[illegible] レスリー「漆黒のドレス」を持っており、首都カルブンクルス・娯楽街にいる
名探偵セシル	—	オイゲン「荒くれ者」、セシル「少女名探偵」、サージュ「怪盗紳士」を持っており、帝都ディアマント・上層地区にいる
伝説と現実と	—	セシル「愛らしい聖職者」、サージュ「怪しい聖職者」を持っており、聖都ベネトナーシュ・大聖堂前通りにいる
見覚えのある服	—	リフィア「シエルのドレス」を持っており、聖都ベネトナーシュ・襲撃された町にいる
不満	—	ラルク「ヴァイスの正装」を持っており、帝都ディアマント・上層地区にいる
街の少年	—	ラルク「メリディアの少年」を持っており、帝都ディアマント・噴水広場にいる
ラルク攻略	—	リフィア「ロリィタ服」、セシル「お姫様ドレス」を持っており、首都カルブンクルス・娯楽街にいる
おしゃれに敵なし	—	レスリー「バラのドレス」を持っており、月影の宿にいる(どこでもよい)
あでやか	—	レスリー「紅白の着物」を持っており、教都アントラクス・船着場(崩壊後)にいる
帰る場所	—	レスリー「共和国軍仕官服」を持っており、首都カルブンクルス・工場区にいる
忍びの者	—	オイゲン「枯れ木色の着物」、セシル「謎の隠密服」を持っており、帝都ディアマント・上層地区のザムエル武芸塾 1Fにいる
花婿と花嫁	—	ラルク「聖都の花婿」、リフィア「聖都の花嫁」を持っており、聖都ベネトナーシュ・大聖堂前通りの大聖堂 祈りの間にいる
モデルはコピン	—	リフィア「芸術家」を持っており、月影の宿にいる(どこでもよい)
リフィアの絵	—	リフィア「芸術家」を持っており、月影の宿にいる(どこでもよい)
趣味と罪	—	リフィア「ティアラのドレス」を持っており、帝都ディアマント・上層地区のザムエル武芸塾 1Fにいる
街の少年	—	ラルク「丘の少年」、リフィア「丘の少女」を持っており、エブル・工場にいる
幾何回廊にて	—	ラルク「蒼の衣」、リフィア「蒼のドレス」を持っており、幾何回廊アルヴィスにいる
注文の品は	—	アデール「おそろいのワンピ」を持っており、盗賊船・船内にいる
ピエロ	—	ラルク「紅いピエロ」、リフィア「青いピエロ」を持っており、首都カルブンクルス・歌劇場通りのハーモニーホールにいる

衣装

キャラクター	No.	名称	入手場所	値段	入手方法	チェック
ラルク	001	緋色の戦闘装束	—	—	最初から所持	
	002	紺の水着	盗賊船：船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	
	003	ファー付きの外套	オバルス	4000	仕立屋で購入	
	004	一匹狼	オバルス	4000	仕立屋で購入	
	005	謎の銃士	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	
	006	黒衣夫人	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1	
	007	銀狼のきぐるみ	首都カルブンクルス	—	娯楽街のカジノでコイン6000枚と交換	
	008	絹の襟の上着	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入	
	009	夜会服	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3	
	010	タンクトップ	教都アントラクス	—	Chart17~Chart22直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※6	
	011	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入	
	012	蒼の衣	幾何回廊アルヴィス	—	宝箱から入手	
	013	メリディアの少年	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	
	014	聖都の花婿	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入	
	015	フットマン	首都カルブンクルス	—	Chart91~Chart92でフレイアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※4	
	016	学者	エブル	3000	仕立屋で購入	
	017	伝説の勇者	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	
	018	紅いピエロ	首都カルブンクルス	—	Chart101以降、工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※2	
	019	木の役	首都カルブンクルス	—	Chart93~Chart100で聖地ノワーレが出現するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※5	
	020	丘の少年	エブル	3000	仕立屋で購入	
	021	ヴァイスの正装	帝都ディアマント	—	Chart98以降、ディアマント城・執権の間　通路の城の一室で親しげな警備兵からもらえる	
リフィア	022	白練と萌葱の衣	—	—	最初から所持	
	023	白いワンピ	盗賊船：船室	—	船内で静かなるコビンからもらえる	
	024	月夜の外套	オバルス	4000	仕立屋で購入	
	025	転校生	オバルス	4000	仕立屋で購入	
	026	謎の魔女	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	
	027	異性のスーツ	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1	
	028	鳥のきぐるみ	首都カルブンクルス	—	娯楽街のカジノでコイン6000枚と交換	
	029	黒タイのワンピ	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入	
	030	生成りのドレス	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3	
	031	菖蒲のネグリジェ	教都アントラクス	—	Chart17~Chart22直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※6	
	032	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入	
	033	蒼のドレス	幾何回廊アルヴィス	—	宝箱から入手	
	034	ロリィタ服	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	
	035	聖都の花嫁	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入	
	036	エプロンドレス	首都カルブンクルス	—	Chart91~Chart92でフレイアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※4	
	037	芸術家	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入	
	038	ティアラのドレス	帝都ディアマント	500	仕立屋で購入	
	039	青いピエロ	首都カルブンクルス	—	Chart101以降、工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※2	
	040	プリマドンナ	首都カルブンクルス	—	Chart93~Chart100で聖地ノワーレが出現するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※5	
	041	丘の少女	エブル	3000	仕立屋で購入	
	042	シエルのドレス	聖都ベネトナーシュ	—	Chart98以降、大聖堂前通りの民家で妄信する男からもらえる	

キャラクター	No.	名称	入手場所	値段	入手方法
オイゲン	043	旅の傭兵	—	—	最初から所持
	044	シーガル	エブル	3000	仕立屋で購入
	045	闇色の外套	オパルス	4000	仕立屋で購入
	046	庭師	オパルス	4000	仕立屋で購入
	047	謎の太刀使い	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる
	048	悲劇のドレス	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1
	049	クマのきぐるみ	首都カルブンクルス	—	娯楽街のカジノでコイン6000枚と交換
	050	休日のいでたち	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入
	051	一張羅	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3
	052	寝間着	首都カルブンクルス	—	Chart31で元老院を脱出~Chart32直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※7
	053	荒くれ者	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	054	枯れ木色の着物	ワールドマップ	100	入手ポイントを調べる
	055	謹厳な執事	エブル	3000	仕立屋で購入
セシル	056	すみれ色のドレス	—	—	最初から所持
	057	フリルのビキニ	エブル	3000	仕立屋で購入
	058	純白の外套	オパルス	4000	仕立屋で購入
	059	飛び級	オパルス	4000	仕立屋で購入
	060	謎の隠密服	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる
	061	少年のスーツ	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1
	062	リスのきぐるみ	首都カルブンクルス	—	娯楽街のカジノでコイン6000枚と交換
	063	いちごのワンピ	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入
	064	お姫様ドレス	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3
	065	水色のネグリジェ	首都カルブンクルス	—	Chart31で元老院を脱出~Chart32直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※7
	066	少女名探偵	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	067	猫耳メイド	首都カルブンクルス	—	Chart91~Chart92でフレイアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※4
	068	愛らしい聖職者	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
サージュ	069	蝶タイの戦闘服	—	—	最初から所持
	070	歓喜のバカンス	エブル	3000	仕立屋で購入
	071	細身の外套	オパルス	4000	仕立屋で購入
	072	破戒教師	オパルス	4000	仕立屋で購入
	073	謎の学士服	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる
	074	黒バラの……	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1
	075	耳たれ犬きぐるみ	首都カルブンクルス	—	娯楽街のカジノでコイン6000枚と交換
	076	街中の男	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入
	077	伊達男	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3
	078	絹のパジャマ	首都カルブンクルス	—	Chart49~Chart56でアルス達に出会うまで限定。宿屋に泊まるともらえる※8
	079	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入
	080	怪盗紳士	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
	081	怪しい聖職者	聖都ベネトナーシュ	1800	仕立屋で購入
レスリー	082	お気にのスタイル	—	—	最初から所持
	083	常夏のビキニ	盗賊船：船室	—	Chart67でレスリーが正式加入以降。船内で静かなるコビンからもらえる
	084	真冬のいでたち	オパルス	4000	仕立屋で購入
	085	美貌の校医	オパルス	4000	仕立屋で購入

衣装

キャラクター	No.	名称	入手場所	値段	入手方法	チェック
レスリー	086	謎の魔女	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	□
	087	男物のスーツ	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1	□
	088	黒猫ボディスーツ	首都カルブンクルス	—	娯楽街のカジノでコイン6000枚と交換	□
	089	漆黒のドレス	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入	□
	090	白絹のドレス	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※3	□
	091	ソフィアの3番	教都アントラクス	—	Chart67でレスリー正式加入後~Chart80直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※9	□
	092	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入	□
	093	共和国軍士官服	首都カルブンクルス	—	Chart57~Chart63でエンジュが連行されるまでは芸術街のダグラス家でエンジュから。Chart98以降はダグラス家勝手口でダグラス家のメイドからもらえる	□
	094	紅白の着物	エブル	3000	仕立屋で購入	□
	095	バニーガール	—	—	入手することはできない。本誌でしか見られない、幻の衣装	□
	096	清楚なメイド	首都カルブンクルス	—	Chart91~Chart92でフレイアと会話するまで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※4	□
	097	バラ色のドレス	エブル	3000	仕立屋で購入	□
ニコル	098	帝国の軍服	—	—	最初から所持	□
	099	古風な水着	盗賊船：船室	—	船内で静かなるコピンからもらえる	□
	100	格子柄の外套	オバルス	4000	仕立屋で購入	□
	101	弟分	オバルス	4000	仕立屋で購入	□
	102	謎のきぐるみ	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	□
	103	超弩級のドレス	首都カルブンクルス	—	Chart92~Chart93直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸でシェリィからもらえる※1	□
	104	遊び心のスーツ	首都カルブンクルス	—	Chart90でニコルと会話してからChart91直前まで限定。工場区のグリーンヒル邸で見ることができる(入手不可)※3	□
	105	縞模様の普段着	首都カルブンクルス	2000	仕立屋で購入	□
	106	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入	□
アルス	107	帝国皇子軍務服	—	—	最初から所持	□
	108	焦げ茶の水着	盗賊船：船室	—	船内で静かなるコピンからもらえる	□
	109	生徒会長	コピンの里	—	Chart28まで。世を見つめるコピンからもらえる	□
	110	謎の騎士	盗賊船：船室	—	Chart28まで。船内で静かなるコピンからもらえる	□
	111	木綿のパジャマ	教都アントラクス	—	Chart17~Chart22直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※6	□
	112	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入	□
アデール	113	中紅色のワンピ	—	—	最初から所持	□
	114	水玉の水着	盗賊船：船室	—	船内で静かなるコピンからもらえる	□
	115	委員長	コピンの里	—	Chart28まで。弟子コピンからもらえる	□
	116	謎の看護服	ワールドマップ	—	入手ポイントを調べる	□
	117	黒のネグリジェ	教都アントラクス	—	Chart17~Chart22直前まで限定。宿屋に泊まるともらえる※6	□
	118	巡礼者の衣	教都アントラクス	1500	仕立屋で購入	□
	119	おそろいのワンピ	盗賊船：船室	—	Chart21まで。船内の入手ポイントを調べる	□
	120	巫の衣	—	—	アデール離脱後、最初から所持	□
クライド	—	帝国衛兵隊軍服	—	—	最初から所持	□
ディノス	—	桎梏の道着	—	—	最初から所持	□

※1……女装男装イベント1
※2……女装男装イベント2。女装男装イベント1を見ていないと発生しない
※3……正装イベント1
※4……正装イベント2。正装イベント1を見ていないと発生しない
※5……正装イベント3。正装イベント2を見ていないと発生しない
※6……寝間着イベント1。
※7……寝間着イベント2。寝間着イベント1を見ていないと発生しない
※8……寝間着イベント3。寝間着イベント2を見ていないと発生しない
※9……寝間着イベント4。寝間着イベント3を見ていないと発生しない
ちなみに、寝間着イベントをすべて見ていると、Chart98以降、帝都ディアマントの宿屋で寝間着イベント5（会話のみ）が発生する

衣装画像

No.001
No.002
No.003
No.004
No.005
No.006
No.007
No.008
No.009
No.010
No.011
No.012
No.013
No.014
No.015

No.016

No.017

No.018

No.019

No.020

No.021

No.022

No.023

No.024

No.025

No.026

No.027

No.028

No.029

No.030

※衣装画像

No.031

No.032

No.033

No.034

No.035

No.036

No.037

No.038

No.039

No.040

No.041

No.042

オイゲン

No.043

No.044

No.045

No.046

No.047

No.048

No.049

No.050

No.051

No.052

No.053

No.054

No.055

No.056

No.057

No.058

No.059

No.060

衣装画像

No.061

No.062

No.063

No.064

No.065

No.066

No.067

No.068

No.069

No.070

No.071

No.072

No.073

No.074

No.075

No.076
No.077
No.078
No.079
No.080
No.081
No.082
No.083
No.084
No.085
No.086
No.087
No.088
No.089
No.090

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

※衣装画像

No.091
No.095
No.098
No.102
No.092
No.096
No.099
No.103
No.093
No.097
No.100
No.104
No.094
No.101
No.105

No.106

No.109

アルス

No.107

No.108

No.110

No.111

No.112

No.113

No.114

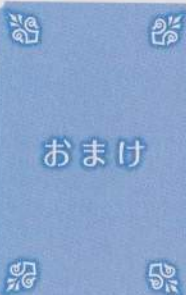
No.115

No.116

No.117

No.118

No.119

衣装画像

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観
No.120
ザムエル
シェリィ1
アイオーン隊兵士
おまけ
イグナーツ
シェリィ2
クレイデルの女性
ソニア
ホゼア
マリア
カジノ受付嬢
エレナ
グランツ
エンジュ
工房の細工師

BACK GROUND
世界観

ラルク・ブライト・ラグーン

「定理」を背負う深紅の傭兵

年齢 17歳
身長 175cm
体重 63kg
武器 大剣
CV 中村 悠一

メリディア帝国の認可傭兵として第二飛光艇団に籍を置くラルクは、伝説の傭兵「ロードナイト」の一員として活躍した亡き父レックスに憧れ、己の腕ひとつで身を立て母を守ることを目標にしていた。だが兵士としての人生は、ノースノワーレ教のディーバ・リフィアとの出逢いにより一変する。「イマジナルの定理」を求める「イーサの子」として覚醒した彼は、御先神ログレスの力をその身に宿し、半ば強引に人類の救済を先導する使命を負わされるのだ。だが訳のわからぬままに背負ったその定理とは、かつて世界に生きた種族・神種だけが生き残るという、この世の大多数を占める現種にとって破滅とも言えるものだった。そして親友アルスとの、定理の選択を賭けた望まない対立。見えざる力に操られ、欺かれるようにして身を投じたイーサの子としての責任を果たそうと、彼はすべての生命が等しく命を紡ぐ世界を創る道を模索する。浄化された世界でしか生きられないリフィアたち神種と、ホゾンの汚染に順応したラルクたち現種がともに生き長らえる、それは神さえ不可能と考えた「第三の定理」の選択だった。

リフィア

命の歌を紡ぐ歌姫

年齢 16歳
身長 158cm
体重 44kg
武器 杖
CV 牧野 由依

記憶にあるのは、イマジナル神の加護を受けた、厳粛で静謐な時間だけ。物心ついたとき、すでに聖都ベネトナーシュの歌学省に身を置いていたリフィアは、たくさんのしもべたちにかしずかれ、母シエルの後を継ぎディーバとなるべく教育を受けてきた。そして母の死を受けて、ログレス・シムマフに会った彼女は、イーサの子として目覚めたラルクにイマジナル神の定理を授け、彼をイーサ神の下へと導こうとする。彼女の世界のすべてだったイマジナルの教え。それは人類に進歩と革新をもたらす、至上の定理のはずだった。だからこそリフィアは、イマジナル神が導く世界を実現しようと、人生のすべてをディーバたる生き方に捧げ、イーサの子であるラルクに尽くす。そんななかで知らされた、神が定義する「人」の意味。それが地上に生きる大半の「現種」が切り捨てられる未来だということに、彼女は言葉を失う。だが遠い昔、父が己の身を捧げてシムマフとなり、世界の浄化を担った犠牲は、自分たち神種だけに限定された救済の限界を超えられるはずだ。彼女は託す。「イーサの子」ではなく「ラルク」が見出した定理に、皆が救われる未来の可能性を。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

セシル・ガルシア

勇者を目指すミニマムレディ

年齢 12歳
身長 149cm
体重 39kg
武器 籠手
CV 戸松 遥

捜すのは、生き別れになった家族。求めるのは、強く清らかな勇者道。1000年まえの濁竜降下時代に眠りについた「神種」として、時間からも家族からも取り残されながら、セシルはその身の上を苦にせず、幸せを両手いっぱいにつかもうと走り続けてきた。偶然巡り会った元ロードナイト・ザムエルの、突飛で愛情あふれる人柄に親しみを覚え、彼女はザムエルの死後もその縁者であるラルクやリフィアと行動をともにし、一行の様相を「セシル様とその従者たち」とたとえ、にぎやかなものへと変えてゆく。だがそんな明朗快活な彼女も心に痛手を負っていた。ガルシア流格闘術の使い手である父親を慕いながら、女だからと顧みられず、ふたつ年下の弟ディノスのような愛情を得られなかったことに、深く傷ついているのだ。だからセシルは「勇者」であることを求め続ける。それは12歳の少女が思い描く、世のため人のためになる正義の味方であると同時に、誰もが認める正しい強さによって今度こそ父に認められたいという、健気な思いの現われでもあった。

ラストナ・オイゲン
罪を抱く沈黙の手練れ
敵使いディノスの襲撃から、帝国の軍事拠点ジャダを守った凄腕の男オイゲン。落ち着いた物腰と流れるような二刀流の剣さばきで、彼は伝説の傭兵ロードナイトのリーダー・レオンだと周囲に誤解を生む。その誤りを正すどころか、むしろ増長させる沈黙には理由があった。ロードナイトと行動をともにしながら、妻子を人質に取られ、断腸の思いで仲間を裏切った過去。彼はとりわけ、仲間のひとりレックスを死に追いやったことを深く悔いており、彼の息子ラルクに討たれて死ぬことをのみ求めて、十数年の月日を生きてきたのだ。1000年以上も昔の栄華の時代を知る神種としての命さえ、友の信頼に背いた罪の前には儚く意味のないもの。オイゲンは自分の罪を明かし、身を挺してラルクを守りながら、無防備な背中を彼の前に晒し続ける。それは妻子を殺め、友の命の灯火を消す事態を招いた、忌まわしき暗殺者イグナーツへの恨みよりもむしろ、己の罪からの逃避行の果てに得た、贖罪の証としての生き方なのだ。
年齢❄39歳
身長❄188cm
体重❄81kg
武器❄二刀
CV❄藤原 啓治
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

サージュ・レオンハルト

復讐の刃で舞う伝説の男

年齢 33歳
身長 176cm
体重 66kg
武器 短剣
CV 小西 克幸

女性が大好き、ノリは適当、軽薄を絵に描いたような男。それがサージュの人となりだ。オルキナ教団に雇われた傭兵という正体を隠し、盗賊団の新入りを装いラルクらに近づく彼は、ラルクの幼なじみアデールの身柄をあっさり確保すると、見事に手の平を返して一行を裏切る。だがそんな浮き草のような人生さえ仮初めのもの。彼の真実の顔とは、伝説の傭兵集団ロードナイトのリーダーとして知られた、「神速のレオン」なのだ。仲間と信じたオイゲンの手酷い裏切りによって、自分の利き腕と仲間を失った凄惨な過去。サージュはその苦い記憶を名前とともに捨てながら、それでも「オルキナの次期ディーバの保護」という15年まえの契約を履行するため、アデールの背中を守り続ける。彼女のディーバとしての才覚も、ラルクへの愛憎に狂って、リアルの定義とディーバの力を無軌道に振りかざすことも、あるいは彼女が導く世界の「定理」でさえ、彼にとっては些事でしかない。もはや戻らぬ過ぎた昔を思い、仲間たちの人生を狂わせた仇敵イグナーツを討つことだけを、サージュはその不慣れな右手に握る短剣に誓う。

レスリー・フラハティ

憂いを秘めた妖艶な二丁拳銃

年齢✿22歳
身長✿168cm
体重✿51kg
武器✿二丁拳銃
CV✿浅野 真澄

愛用の拳銃を手に、長いまつげからのぞくレスリーの瞳は、魅惑の色を浮かべても、その実決して笑うことはない。ラルクに協力を持ちかけながら、彼女は黙して目的を語らず、ついにはラルクと対立するアルスに味方し、かつての「仲間」に銃口を向ける。だがそれはみずから公言するとおり、イマジナルとリアルという、正体不明の神に肩入れするものでは決してない。皇子でありながら祖国メリディアに叛旗を翻したアルスこそ、彼女の目的のために乗っかるには適任だったというだけだ。利用できるものは骨の髄までしゃぶり尽くす――そんな肉食獣のごとき執念で、彼女はトゥレミリア共和国元老院議員ダグラス卿の暗殺者を追い続ける。殺害の原因となった、元老院とノースノワーレ教団との関係を突き止め、容疑者と睨んだ謎の組織QEDの正体を暴くこと。そして国家に蠢く陰謀を阻止し、正しい政治を取り戻すこと。レスリーはその決意を胸に共和国の軍籍を捨て、アルスの旅に乗じて孤独な戦いを続ける。それはまた深く激しく愛しながら、自分の妹と結ばれることになったひとりの男の面影に訣別するための、彼女流の弔い劇でもあった。

ニコル・ベネックス

脱兎の弱虫、その果ての決意

栄誉あるメリディア帝国軍の名が泣く、臆病で鼻つまみ者で恥さらしの下級兵士。ニコルはそんなさんざんな評価を知ってなお、大口を叩いては逃げ去るばかりの日常をくり返す。年下のラルクをアニキと慕い、もみ手でつきまとうのも、脱走に失敗し私刑されそうになったところを助けられたという、不名誉極まりない理由からだ。だがそんなお調子者の彼はまた、どこか憎めないその愛嬌によって、少々の哀れみとともに皆に愛される。とりわけ自分を罵倒しながらも最後の一線で信頼するラルクと、世間を知らない純粋さで一途に信じるリフィアの存在は、彼にとって許しであり、同時に自分の罪の鏡でもあった。それだけにヴァイスから命じられた「ラルクの監視」という重荷は、次第にニコルを苦しめ、みずからの生き方そのものを問い正すことになる。何度裏切ってもなお、自分を切り捨てなかったラルクにふさわしい男になりたい。レジスタンス運動に身を投じて覚悟を固めたかつての軟弱な男は、ラスカーダの砲塔に特攻するというあまりに無謀な方法で、大勢の命を守ることに成功したのだ。

年齢❄20歳
身長❄171cm
体重❄61kg
武器❄拳銃
CV❄羽多野 渉

アルフォンス・ゼナ・メリディア

国を捨てた青き貴公子

メリディア帝国の現皇帝マハトと、正妃グリューネとの間に生まれた皇子アルフォンス（アルス）は、腹違いの兄ヴァイスが第一皇位継承権を持つことをごく自然に受け入れ、義兄の補佐役たるべく、帝室にふさわしい品格と振る舞いを身につけてきた。市井の子ラルクと身分を越えた友情を育んだ温和で公明正大な人柄、そして親友へ寄せる信頼は、幼なじみアデールを巡る恋においても、彼女の意志を尊重して身を引くほどだった。だがそんなささやかな想いは、神の身勝手で引き裂かれたアデールの魂を目にしたとき、すべてを彼女に捧げる悲壮な覚悟へと変わる。犠牲的な愛の証として、アデールの導くもうひとりの「イーサの子」となったアルス。彼はイマジナルの定理を選んだラルクと敵対するばかりか、神の抹殺を目論みオルキナに侵攻する義兄と袂をわかち、クーデターによってリアルの定理を実現しようとする。それは「メリディアの第二皇子アルフォンス」ではなく、「アルス」という名の男として選んだ、孤独な独裁者の道だった。

年齢	18歳
身長	176cm
体重	61kg
武器	長剣
CV	石田 彰

アデール・ネヴァンリンナ

伝説のロードナイト「紅霞のザムエル」の孫娘として養育されたアデールは、祖父の道場に出入りする少年たちと、家族同然に成長してきた。彼女が恋焦がれるのは、「魔剣のレックス」の息子ラルク。そしてそんな彼女に想いを寄せるのは、メリディア帝室第二皇子アルス。3人を巡る互いに報われない想いをもどかしく感じながらも、微妙な関係すら幸福の証なのだと、彼女は信じていた。しかしそんな暮らしは少女リフィアの登場によって一変する。「イーサの子」という理由から、ラルクの自由、そして気持ちすら奪いかねないイマジナル・ディーバの存在。天真爛漫で純真で、ひたすら自分の使命をまっとうしようとするリフィアの純粋さがわかるからこそ、アデールは自分の手からこぼれ落ちてゆく「日常」に、寂しさと焦りを募らせる。そんな中突きつけられた、「リアル・ディーバの後継者」という真実。ラルクの気持ちをつなぎとめたい一心で、彼女は亡き母の意志に従い、オルキナ教のディーバを継承する。

年齢❄16歳
身長❄161cm
体重❄45kg
武器❄杖
CV❄加藤 英美里

黒き滅びの雨を歌う

　だが決死の覚悟でディーバとなった彼女は、残酷な事実を知らされる。一度定理を選んだイーサの子は、もう片方の定理を選択することはできない。もはやラルクが自分と「リアルの定理」を求めることはあり得ないというのだ。半ばだまし討ちのようにディーバに奉り上げられたあげくに、身を挺してリフィアをかばうラルクの姿を目の当たりにしたとき、彼への想いを押し殺してきたアデールの心は、ついに粉々に砕ける。滅びをもたらすリアルの歌姫となった彼女は、そのさきにもたらされるはずの再生を願うこともなく、リアル神さながらに破壊と滅亡の思いに囚われてゆく。そして自分を一途に想い、もうひとりの「イーサの子」となったアルスに当てつける、ラルクへの激しい愛憎。アルスの献身と犠牲的な愛を感じればこそ、その気持ちに応えられない自分にますます苛立ちを募らせながら、彼女はもはや、埋めることのできない心の闇をさらけ出して、黒い滅びの雨を歌い続けるしかなかったのだ。

ディノス・ガルシア

死を喚び操る骸使い

みずからの保身のためノースノワーレ教に肩入れする神種たちは、その一部がオルキナの教えを駆逐しようと、過激な手段に出ることも少なくない。ディノスもまた父の命令でオルキナへ赴き、自身の濁竜化という命を賭けた手段で、ディーバの暗殺を迫られた神種だった。だがディーバ・ラフィルに命を救われた彼は、死者を操りイマジナル神を脅かす存在へと立場を変える。「家門の後継者」として父の期待に応えたあげくに受けた手酷い仕打ちの慟哭を癒す、ラフィルの温かな愛情と慈しみは、彼に己の命を捧げる覚悟をさせるのにふさわしいものだったのだ。

年齢❄15歳
身長❄168cm
体重❄53kg
武器❄素手
CV❄斎賀 みつき

ヴァイス・ドナ・メリディア

鋼の意志を振るう皇太子

年齢❄26歳
身長❄186cm
体重❄78kg
武器❄長剣
CV❄子安 武人

病床にある父皇帝マハトに代わり、メリディア帝国の事実上の統治者として君臨するヴァイスの辣腕は、トゥレミリアおよびオルキナとの間に一触即発の緊張を生み出した。イーサの呪いによって濁竜化しつつある左腕を豪奢なマントに隠した彼は、侵略戦争の体を借りて、神の惨殺を見据えている。「神殺しの一族」として帝国を建てた皇帝の末裔として、また己の身に呪いの罠を受けたことへの復讐として、イーサ神を討たんと荒々しい力を振るうヴァイス。その咆哮は止まない。3つの石が神を名乗るという噴飯ものの欺瞞を、たとえこの世のすべての人間が受け入れるとしても。

大いなる忠義を誓う将軍

クライド

若かりしころから帝国に身を捧げてきた偉大な将軍は、幼いアルスの傅役として成長を見守り、皇子にふさわしい教育を施してきた。アルスが義兄ヴァイスの暴挙を目の当たりにし、帝国との訣別を誓ったときも、全身全霊をかけてその背を支えた。だがついにアルスが血に濡れた玉座へ君臨するに至って、彼は自分の役目が主君を守ることであって、手を引き押し止める選択肢を持ち得ないことに苦悩する。アルスのいちばんの理解者という自負の裏で、彼は気づいていた。我が子のように愛しい主君が欲するのは従順な家臣ではない。痛みをさらけ出せる友ラルクなのだと。

年齢	48歳
身長	196cm
体重	110kg
武器	戦斧
CV	大川 透

帝国を支える辣腕の才媛

フレイア

皇太子ヴァイスの側近であり、帝国軍の将官でもあるフレイア。才色兼備という言葉が似合う彼女は、アルスに対してさえきびしく臨むほど厳格であり、落ちこぼれの部下ニコルには脅威ともいえる威圧感を示す。それはひとえに帝国軍の邁進を願い、国の未来を見据えればこそのもの。しかしそんな忠誠心からニコルに課した「ラルクの監視」という任務が、彼を追い詰め、死に至らせたのではないか。彼に勇気と無謀を取り違えた行動を強いたのは自分かもしれないと悔いながら、それでも彼女は部下たちの規範であり続ける。その瞳は悲しいまでに、どこまでも軍人なのだ。

年齢	24歳
身長	168cm
体重	50kg
武器	銃
CV	伊藤 静

ポーリャ
血に濡れた灼熱の暗殺者
年齢 15歳
身長 156cm
体重 42kg
武器 鎌
CV 小林 ゆう
「終わりなき闇の女王」。通称QEDと略されたその名が語るとおり、彼女らの存在は闇から闇に連なる、死を呼ぶ集団だ。ノースノワーレ教の警備組織「アイオーン隊」の長を務めるウォルター・イグナーツを筆頭とし、法の奉仕者という仮面を被りながら、彼女らはその実元老院公認の暗殺部隊として暗躍し、聖皇ホゼアの野望を阻む人々を屠り続ける。それは民主主義を建前にするトゥレミリアにとって、まさに闇に身を隠した存在なのだ。「神種のためだけの世界」を目指すホゼアと、世界支配を目論むイグナーツとは、確かに利害が一致する相手だ。だがその題目の下で振るわれる刃に意志などない。主の光召術で記憶を奪われ暗殺者に仕立て上げられた双子の姉妹は、無条件に頭を垂れ、呼吸するように血を浴び、狂気とともに生きてきた。その無邪気な殺戮が止むことはない。いつかその忌まわしい軛から解放され、手放した心を取り戻すその日まで。
氷の微笑に煌めく死神
年齢 15歳
身長 156cm
体重 42kg
武器 傘
CV 広橋 涼
ルーニャ
システム
サブイベント
データ
世界観

遙かに世界を臨む慈愛の神

リューズ

幼さが目立つしぐさと、謎めいた言葉。可憐な少女のような容貌を持つノワーレの教主は、神職に身を置く者に似つかわしい言動で、ラルクやアルスを導く。それもそのはず、リューズこそ古の神イーサそのもの、実体はコードを奏でる宝玉なのだ。迷い惑う人々の切なる願いに応え、神たる立場に据えられたリューズ。しかしやがて自分の紡ぐ導きに疑問を抱き、定理を奏上する「イーサの子」の出現を遠い過去から待ち続けてきた。イマジナルとリアルという、いわばイーサが生み出した定理以外に、いまを生きる人が求める答えがある。その事実から目を背けたままで。

年齢❄13歳
身長❄149cm
体重❄39kg
CV❄佐藤 利奈

「神」を見守る古の救世主

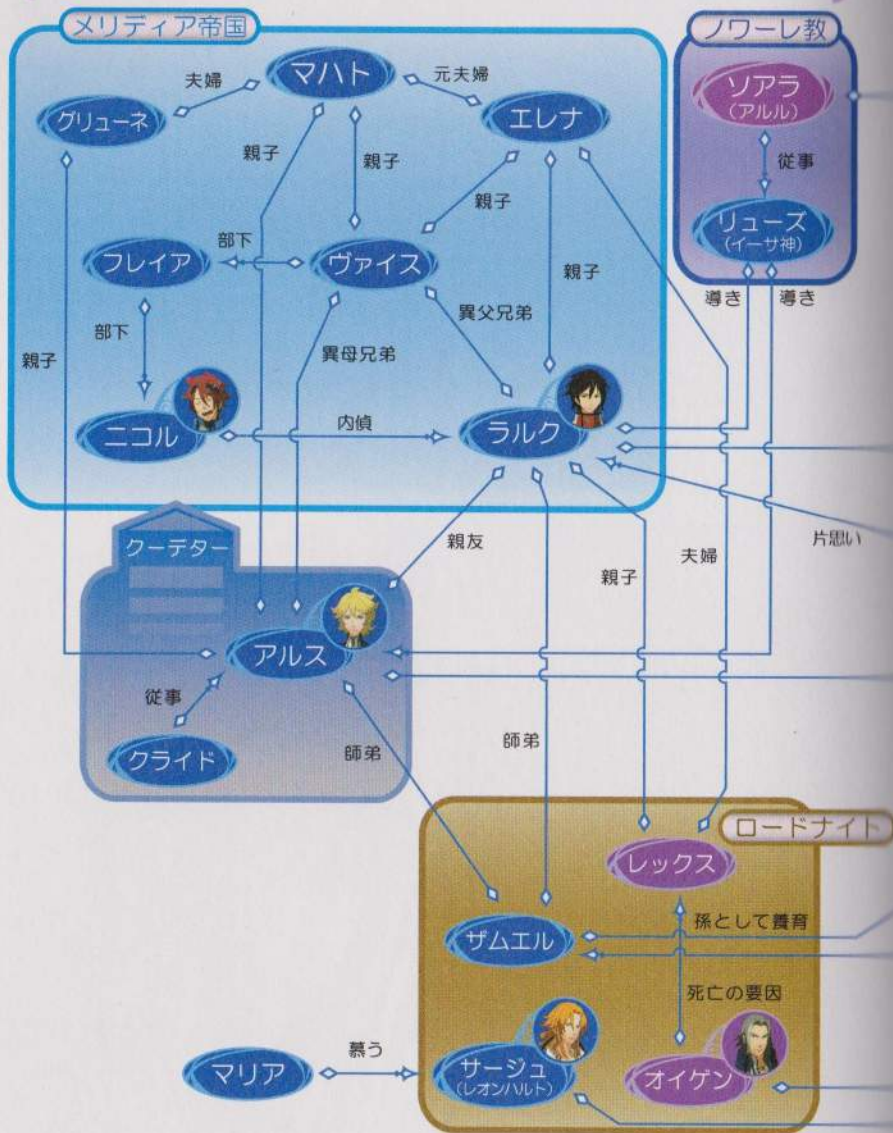
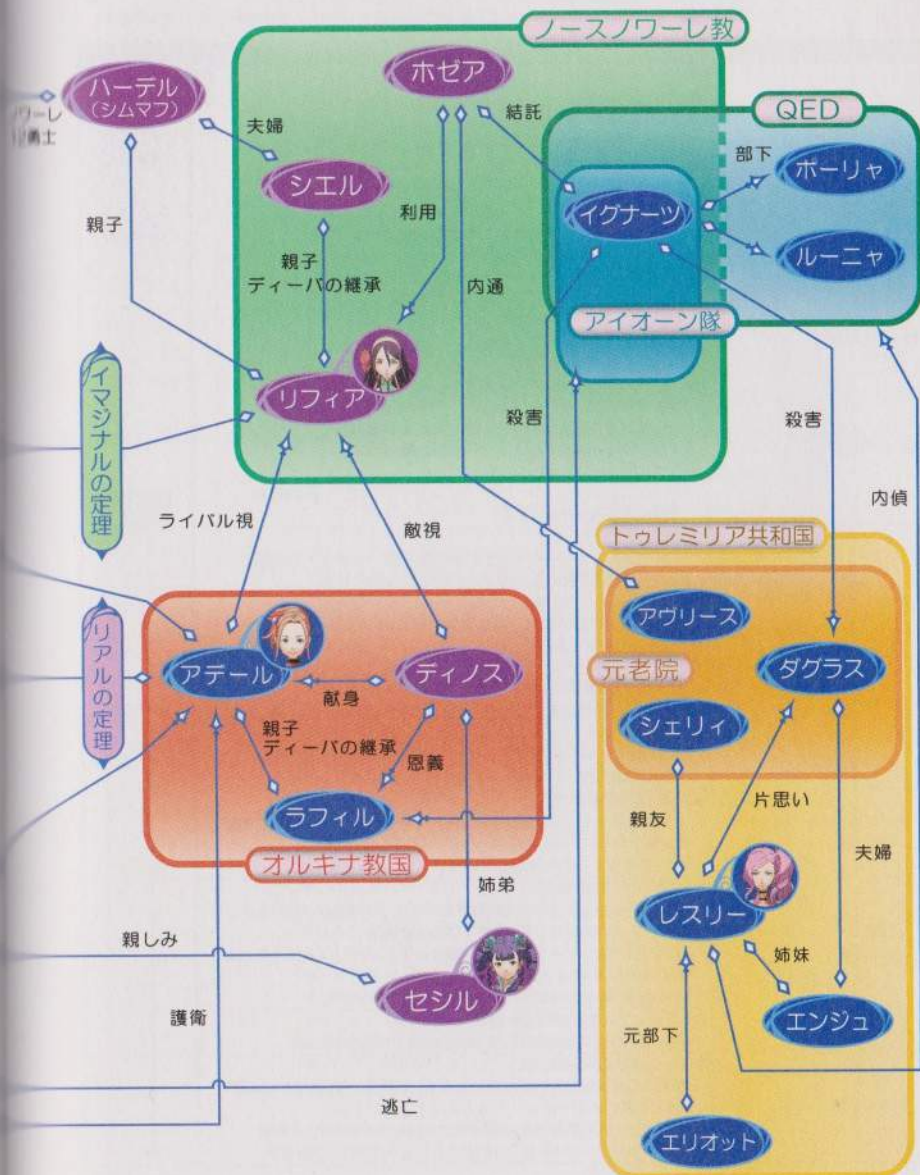
ソアラ

かつて歌う石、「イーサジェム」が奏でるコードによって世界を平定した「ノワーレ12勇士」。ソアラは12勇士の長であり、イーサジェムを発見したノワーレ最大の功労者だ。神の託宣によって世界を平定し、ログレスとしてホゾンの汚染から世界を浄化した彼女は、いままたイーサの子によって定理が奏上されるのを見届けようとしている。だが胸の内に秘めたその理由は、主であるリューズが、人の救いを望むからというだけにとどまるものではなかった。

年齢❄26歳
身長❄164cm
体重❄50kg
武器❄長剣
CV❄ゆかな

相関図

フルヘイムを舞台に展開される、イマジナルとリアルの神を巡る国家の対立、そして蠢く陰謀。ラルクとリフィアが翻弄される複雑な人間関係を、相関図をもとに読み解く。

※図中の　は現種、　は神種を、それぞれ表わす。
ノースノワーレ教
QED
アイオーン隊
オルキナ教国
トゥレミリア共和国
元老院
イマジナルの定理
リアルの定理
ハーテル
（シムマフ）
ホゼア
シエル
リフィア
イグナーツ
ポーリャ
ルーニャ
アデール
ディノス
ラフィル
セシル
アヴリース
ダグラス
シェリィ
レスリー
エンジュ
エリオット
夫婦
結託
部下
親子
利用
親子
ディーバの継承
内通
殺害
殺害
内偵
ライバル視
敵視
献身
親子
ディーバの継承
恩義
姉弟
親しみ
護衛
逃亡
親友
片思い
夫婦
姉妹
元部下

フルヘイム歴史年表

ここでは、フルヘイムの歴史のすべてともいえる公式の年表を公開する。時の流れを知るとともに、神の移り変わり、ゲームでは語られなかったストーリーの詳細を補完することができる。

年代	名称	出来事	神（ジェム）の推移
不明（太古の昔）	負の時代	◆フルヘイム誕生 ◆イーサジェム誕生 ◆フルヘイムに人類が誕生 ・のちに「神種」となる、もともとの人類 ◆万物を構成するコードの発見 ・コードを操る「コーダー」による支配体制が確立 ◆レイが発見される ・レイによってコードを操る「光召術（光召技術）」の発達 ・コーダーによる支配体制が崩壊 ◆空中回廊ラスカーダとベルクトの建設 ・世界中にレイが溢れ、文明は加速度的に発展	イーサジェム
約1100年前？		◆世界大戦（「百年戦争」）勃発 ・ホゾンの兵器転用の方法発見 ・フルヘイム、滅亡の危機に	
約1070年前？		◆イーサ神の誕生＝百年戦争終結 ・ソアラ率いる「ノワーレ12勇士」、「歌う石」イーサジェム発見 ・イーサジェムを神と戴き、その力で大戦を終結に導く ・ノワーレの一団は、のちのノワーレ教の前身となる ◆イマジナル神・リアル神の誕生 ・イーサジェムから「イマジナルジェム」と「リアルジェム」を分割 ・フルヘイム再生計画の開始	イマジナルジェム リアルジェム
約1000年前	ノワーレの時代	◆濁竜降下 ・イーサジェム・ノワーレの支配に異を唱える、メリディア王の叛乱 ・メリディアの攻撃により空中回廊ベルクトが海に落下 ・ベルクトから大量のホゾンが噴出、人々は死亡・濁竜化 ・フルヘイム全土にホゾン汚染が拡大、再び滅亡の危機に	
	世界再生時代	◆人類保存＆ホゾン浄化計画開始 ・ノワーレ12勇士がログレスとなる （このうちギルダブ、マシュガル、クドアンヌは暴走） ・イーサジェムの演算により、汚染は約1000年後の浄化が予測される ◆ノワーレ教誕生 ・12勇士のログレス化による消滅で、神の託宣を伝える組織の空洞化 ・徐々に宗教組織へと変容	
約1000～800年前		◆現種の誕生と増加 ・大規模な汚染を免れた地域でホゾン耐性を持つ「進化した人類」誕生 ・「現種」、徐々に人口を増加 ・約800年前ころには、相当数の現種がフルヘイム全土に拡大	
約980～970年前		◆メリディア帝国が誕生 ・みずから引き金となった濁竜降下によるホゾン汚染から免れたメリディア王、大陸を平定してメリディア帝国を建国 ・初代皇帝となったメリディア王、聖典メリディアスに「自身とその血族が"神殺し"の使命を持つ一族である」ことを記す ・その後、皇帝の直系血族に現種が誕生し、支配体制が盤石に	
？？？		◆メリディアに竜縛塔が建設される ・負の時代の飛光艇を用いて、シムマフを捕らえることに成功	
約700年前		◆イーサジェムが判断を停止 ・予測外の現種の誕生と、彼らによるレイの利用で、「世界再生」の演算結果と現実とのずれ拡大 ・イーサジェムの思考停止、三神制によるシステムの事実上の崩壊 ・その後もイマジナルとリアルのジェムは各々のロジックを展開	

年代	名称	出来事	神(ジェム)の稼働
約700年前	世界再生時代	◆サウス／ノースノワーレ教誕生 ・イーサ神の託宣の消滅とノワーレ教の衰退により、当時の版図に従って自然発生的に区分されていく ・「ノースノワーレ教」：共和国の前身となる各都市国家に広がっていたノワーレ教とほぼ変わらない姿 ・「サウスノワーレ教」：メリディア帝国で疫病の流行。イーサ神がメリディア皇帝に接触、新たな未来の可能性を委ねると同時に聖典メリディアスを改ざん ○イーサの因子の追加 ○"神殺し"の使命の一文の封印 ○封印を解除した者に濁竜化のトラップ ・メリディア一族、神との契約で頑健な身体を入手。宗教改革を行ないサウスノワーレ教を立教、皇帝がサウスノワーレ教皇＝光皇を兼務	イマジナルジェム　リアルジェム
約700～650年前		◆オルキナ教誕生 ・イーサ神の託宣停止と、ノースノワーレ教の誕生とほぼ同時期に、リアル神によるオルキナ教創造 ・オルキナ教の誕生によって、リアル神に対立するイマジナル神（と神種）はノースノワーレ教に接近し、教義をイマジナルに都合の良いものに書き替えていく	
約600年前		◆オルキナ教国誕生 ・リアル神とオルキナ教徒、空中回廊ベルクトのレイ散布機能を再起動 ・ホゾンが再発生し、地脈を流れるレイの流れのバランスが狂う	
約550年前		◆トゥレミリア共和国誕生 ・文化面が近い都市国家が集まって共和国健国	
〜〜〜	〜〜〜	〜〜〜	〜〜〜
23年前		◆聖典メリディアス封印解除 ・ヴァイスとマハト、エレナ救命のためイーサ神と契約 ・トラップによりヴァイスとマハトは徐々に濁竜化 ・エレナにイーサの因子が組み込まれる ・ヴァイス、聖典の改ざんを知り、「神殺し」を決意	
18年前		◆アルス誕生 ・当初想定されていた、正統な「イーサの子」	
17年前		◆ラルク誕生 ・母エレナがイーサの因子を得たことによる、想定外の「イーサの子」	
15年前		◆リアル・ディーバのラフィル、QEDの襲撃受ける ・次代ディーバのアデール、ロードナイトのザムエルに保護される ◆レオン負傷、レックス死亡	
13年前		◆トゥレミリア歌学省のシエル、イマジナル・ディーバに就任	
3年前		◆トゥレミリア元老院議員、ダグラス卿暗殺される ・アルコーン隊隊長レスリー、事件の真相を求め除隊	
現在		◆ラフィル、再びQEDの襲撃を受け死亡 ・オルキナ教国はメリディアによる犯行と見なし情勢悪化 ・サージュ、アデールの捜索 ◆シエル、オルキナ教団ディノスの襲撃（報復）を受け死亡 ・リフィア、イマジナル・ディーバに就任、シムマフを捜す旅に出る ◆ラルク、イマジナルの定理を選択 ◆アデール、リアル・ディーバを継承 ◆アルス、リアルの定理を選択 ・長年暴走状態にあったギルダブがアルスとの契約により沈静化 ◆メリディア帝国、オルキナ教国に侵攻 ・空中回廊ベルクトの機能停止の隙を突いて帝国軍が侵入 ◆メリディア帝国、トゥレミリア共和国に降伏を促す ◆皇帝マハト、自害（原因は濁竜化） ・皇太子ヴァイスによる新政 ・QED、帝国軍を騙り共和国元老院議長シェリィ襲撃 ◆アルス、ヴァイスを討ち政権奪取	

イーサの子としてのラルク

イーサのコードを持ち、イーサ神に定理を奏上するイーサの子。これは世界再生のための答えを導き出す者と期待され、イーサの因子を与えられた、メリディア帝室直系の人間に現われる。つまりリアル神の定理を選んだアルスこそが、遠い過去より誕生を嘱望された、正統なイーサの子なのだ。一方ラルクは帝室の血は受け継いでおらず、本来ならばイーサの子となろうはずもなかった。だが彼の母エレナはかつて帝室にいた際、聖典メリディアスの封印解除によってイーサ神の介入を受け、体内にイーサコードを取り込んでしまう。そのためのちに生まれたラルクにその因子が受け継がれ、予定外の「ふたりのイーサの子」が誕生したのだ。なお彼は皇太子ヴァイスの異父弟でもあり、さらには神種レックスを父に持つ現種と神種のハーフという、極めて複雑な立場でもある。イーサ神の予測を凌駕するイレギュラーな存在だからこそ、現種と神種、双方の存続という新しい定理を、ラルクは生み出したのかもしれない。

イーサの紋章

イーサの子たる証の紋章。イマジナル・ディーバのリフィアの口づけによってラルクの額に刻まれる。

ラルク

母がイーサ神の介入を受けたことでイーサコードを受け継ぎ、平民ながらイーサの子となる。

イーサの呪いと神殺し

メリディア皇家は神から未来の選択を委ねられた「イーサの祝福を得た一族」であると同時に、かつてその神に牙を剥いた「神殺しの一族」でもあるという、一見矛盾した存在である。その理由は帝室の祖がノワーレとイーサジェムの支配に異を唱えた叛乱の徒ゆえに、革新と変化を見出すと見なされ、イーサ神が直々に恩恵を与えたからだ。しかしまた神は立場の優位性を保ち続けるため、帝室の規範・聖典メリディアスに、内容の改ざんと濁竜化の罠を仕掛ける。その結果、両者の間に現在の撞着が生まれたのだ。呪いは神の介入から700年後、側室エレナの命を救うために聖典を開いた、ヴァイスと皇帝マハトを襲う。それはマハトに対しては神の思惑どおりに命による罪の償いを強いるが、ヴァイスには一族の大義を喚起し、復讐心も相まって、彼を1000年越しの神の討伐へと向かわせることになった。この行為がやがてラルクの「定理」を導こうとは、ほかならぬイーサ神でさえ予測し得ない誤算だったのだ。

ヴァイス

23年に渡り蝕まれる濁竜化の呪いで、左肩から左腕すべてをおぞましい濁竜のそれに変えられる。

イスカンダル

「英雄」の名を持つ大剣。帝室に伝わり、ヴァイスの神殺しの悲願とともにラルクに継承される。

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

ノワーレ12勇士とノワーレ教

ノワーレ12勇士とは濁竜降下よりもさらに過去、負の時代にフルヘイム全土を巻き込んだ百年戦争を終結に導いた戦士の総称である。コーダー・アルルの下に集った彼らは、開闢の時代から存在する宝玉「イーサジェム」が奏でるコードの力によって世界を平定すると、イーサジェムにフルヘイムの再生計画を託し、「文明の繁栄」を中心に思考する「イマジナルジェム」と、「自然への回帰」を中心に思考する「リアルジェム」、そして両者のロジックから回答を導く「イーサジェム」に分割。イーサジェムの導きをノワーレが世界に伝えるという、再生プログラムとしての統治を体系化したのだ。その後メリディア勢力の叛乱によってホゾンが世界規模で拡散した際、彼らはみずからログレスとなってホゾンの浄化を担う。これにより組織が空洞化したノワーレは徐々に宗教色を強め、イーサジェムは「イーサ神」に、そしてその演算結果は「託宣」とされ、「ノワーレ教」はフルヘイム全土に浸透していったのである。

深慮のアルル

優れたコーダーとして名を馳せたノワーレ12勇士の長ソアラ。思想や陣営の垣根を越え戦士たちを束ねる。

リューズ

イーサジェムのエイリアス。神たる自分に定理を奏上するイーサの子を導くため実体化する。

託宣の残滓

神種たちが眠りについたあと、地上に残ったノワーレの教えから現種たちの中に発生したはずのノースノワーレ教が、「進歩と革新」という名のホゾン浄化という、神種のための教義を持つのはなぜか。これはイマジナルジェムと神種たちが、ノースノワーレの教えを自分たちに都合よく利用してきた結果だ。およそ650年前、現在のオルキナの地には、すでに「自然回帰」の思想を宗とする、リアルジェムのロジックの影響を受けたオルキナ教が確立されていた。イマジナルジェムと神種はこれに対抗する形でノースノワーレ教に介入し、教義に神種の存続という目的を潜ませたのだ。だが神種らが接触していないオルキナ教でさえ、その教えのもととなるのは、濁竜降下当時の被災の爪痕を癒すためのプログラムに基づいた「滅びと再生」。すなわちいずれも、双方のジェムが己のロジックこそをイーサジェムに提示するために巧みに伝播させたものであり、世界の人類の大多数を占める現種の命は、はなから頭数に入っていないのである。

ハーデル&シエル

リフィアの両親。ハーデルはログレス・シムマフに、シエルは地上降下後イマジナル・ディーバとなる。

ホゼア

ノースノワーレ教の聖皇。リフィアとイーサの子ラルクを利用し、神種だけの理想郷建設を目指す。

設定資料

ここから、特別に入手した設定資料をたっぷりと掲載する。タウンやダンジョンの細部や人々、モンスター、その他予約特典まで、この本でしか見られないお宝が満載だ。

◎ ディアマント周辺

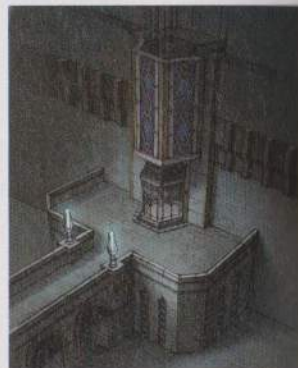
トパジオン

竜縛塔・束縛の間

ザムエル武芸塾

カタパルト

帝都ディアマント

ディアマントの人々

アントラクス周辺

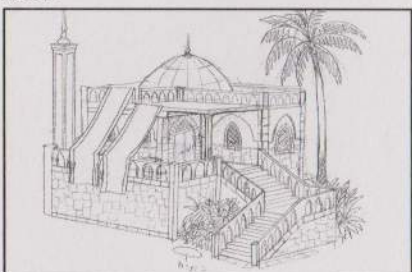
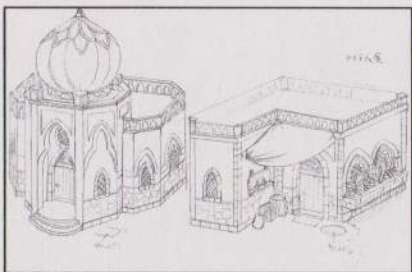
教都アントラクス

海鳴りの道（アーヴァンク戦）

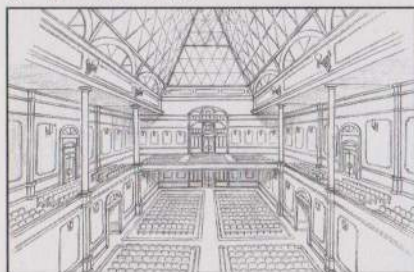
アントラクスの人々

オルキナ教大神殿入口

オルキナ教大神殿全景

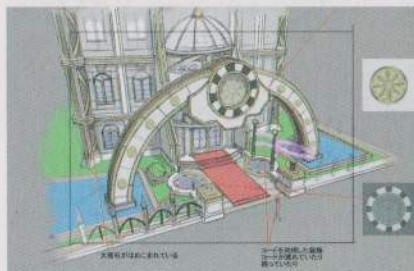
武具屋

工房とアイテム屋

カルブンクルス周辺

元老院入口

元老院外観

ハーモニーホール内部

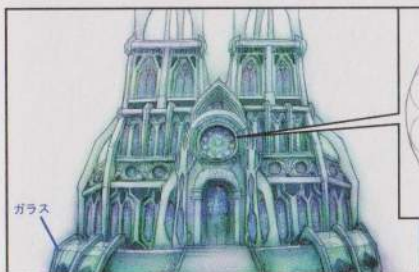
ハーモニーホール

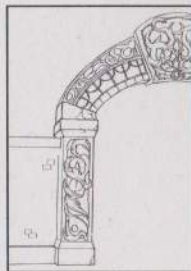
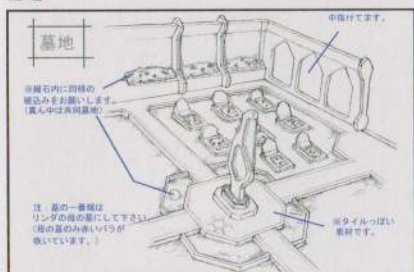
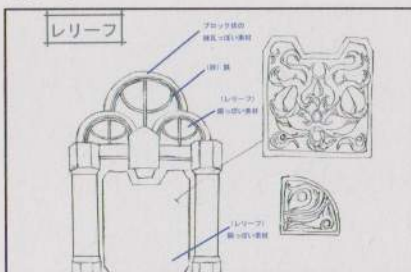
娯楽街区画

トゥレミリア旗

カルブンクルスの人々

ベネトナーシュ周辺

大聖堂

ガラス

シンボルデザイン

アーチ

墓地

レリーフ

ベネトナーシュの人々

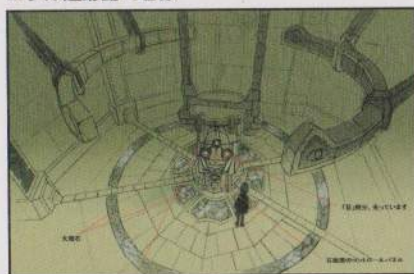
バトラキテス入口

会議所

エブル周辺

エブル街並み

エブル遺跡入口

エブル遺跡動く石像

動かない石像

リフト

ガロア大裂溝

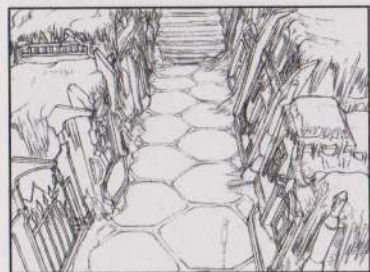
グラのいる祭壇

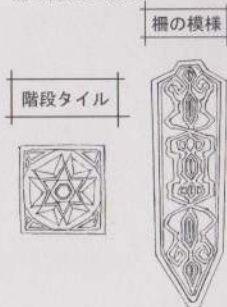
エブルの人々

◉ オパルス周辺

雪だるまのある街

士官学校

街の入口

針葉樹と雪だるま

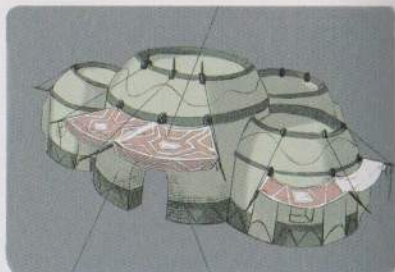
柵と階段の模様

レゾルベント大氷壁

オパルスの人々

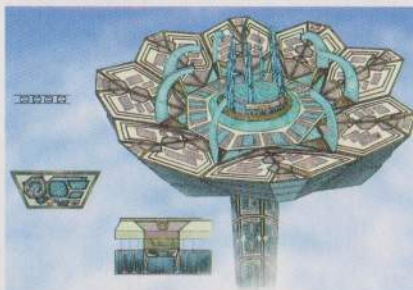
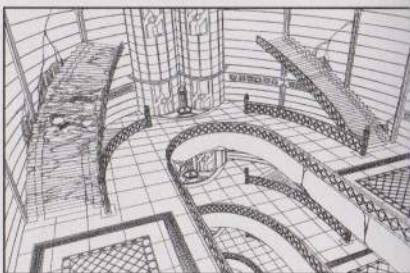
アルルの待つ場所

フェリス周辺

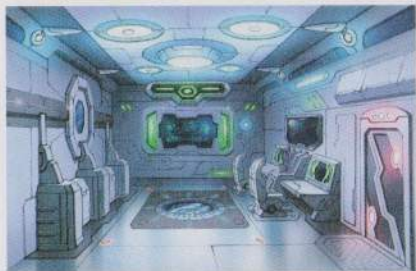
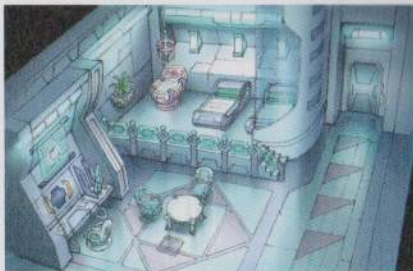
フェリス全景

砂漠の建物

廃都ヒルベルト

くずれた建物

天衡塔ザイフェルト

天衡塔ラウンドフロア

フェリスの人々

空中回廊

ラスカーダ通信室

クレイデル民家

ベルクト全景

神種の眠る星のゆりかご

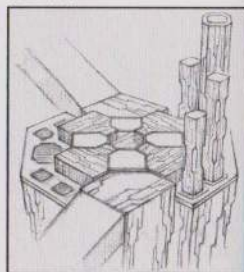
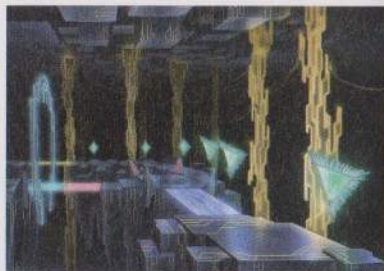
コア(リアルジェム)

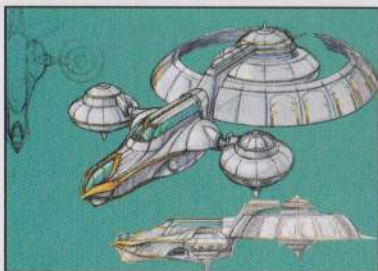
クレイデルの人々

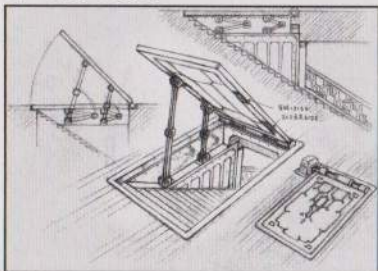
珊瑚の回廊

聖地ノワーレ

聖地ノワーレ全景

通路細部

通路

乗り物

ブレイブセシル号

旗艦パーセヴァル

パーセヴァル入口

エレベータ

小物、かざり

アデールのペンダント

ジェムとケージ

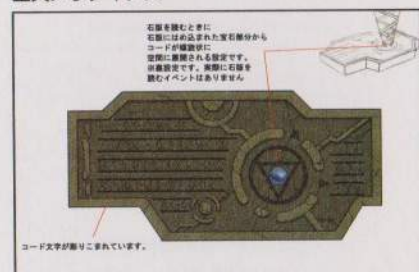
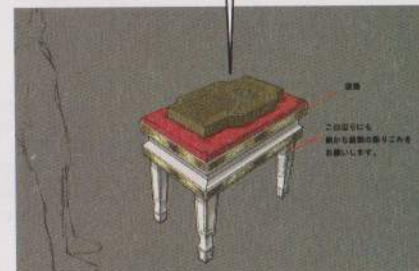
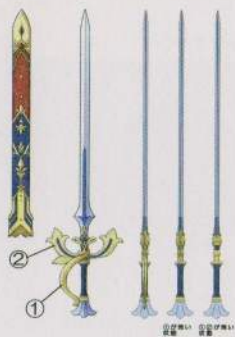
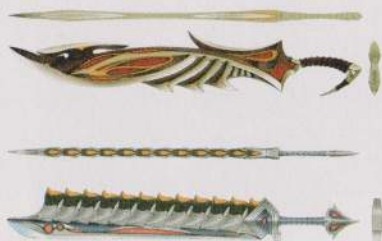
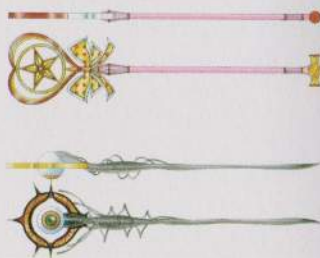
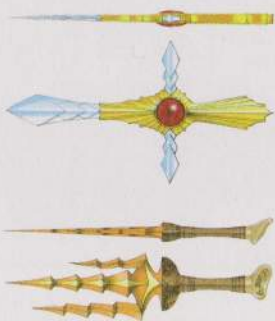
メリディアの親書

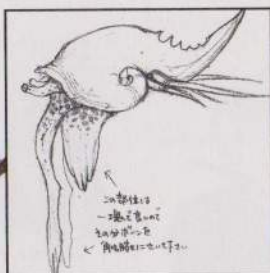
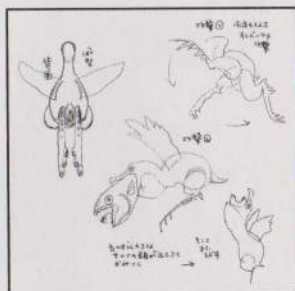
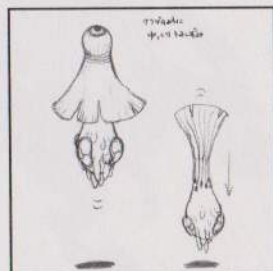
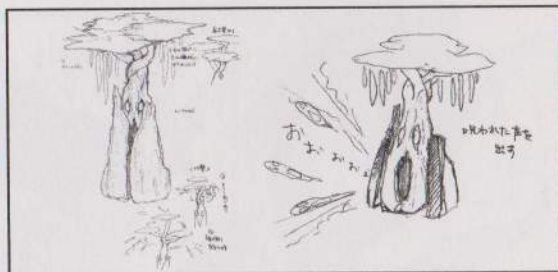
宝箱

道標

聖典メリディアス

竜玉石

上面図

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観
武器
アルスの剣
②
①
ヴァイスの剣
イグナーツの剣
大剣
杖
短剣
籠手
オイゲンの剣
銃

モンスター

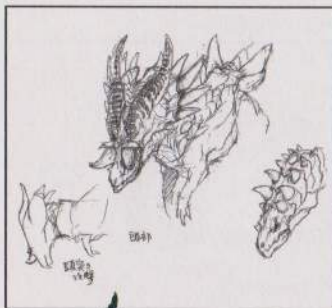
水棲生物系

有翼生物系

植物系

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観

モンスター

不死系

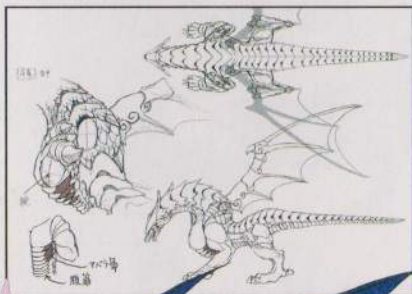
魔獣系

竜系

魔法生物系

ボスモンスター

ビフロンス

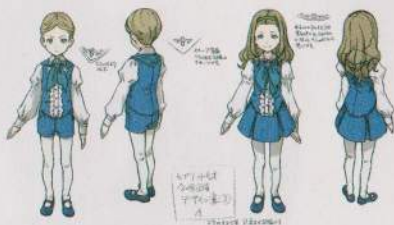
アーヴァンク

ヨルムンガンド

イーサ神

システム
マップ
攻略
サブイベント
データ
世界観
ログレス
シムマフ
バビルサグ
ギルダブ
バネトゥ
グラ

その他、あれこれ

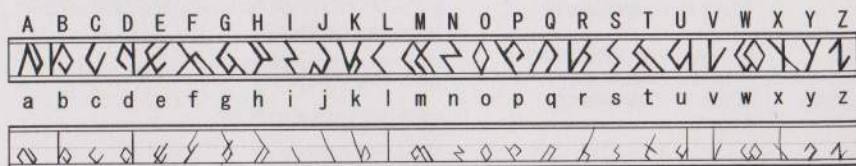
メイドさん

音楽団員たち

店舗別特典（左から、ゲーマーズ、ソフマップ、アニメイト、いまじん）

シェリィ

カーライル博士

コーダー文字

アークライズ ファンタジア 公式コンプリートガイド
ARC RISE FANTASIA OFFICIAL COMPLETE GUIDE

2009年8月24日　初版発行

発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	青山良
副編集長	澄田雅範
業務部	三浦真木
印刷	大日本印刷株式会社
発行所・発売元	株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555(代表)
執筆	松本幸彦(AIRS WORKS) 松本亮(うどん企画) 小野瀬恵(うどん企画) 松丸愛紀子 山口康弘
デザイン協力	株式会社エストール Ash Graphics 内田泰寛(ファミ通書籍編集部)
編集	大石美智子(ファミ通書籍編集部)
装丁・デザイン	中村豪(ファミ通書籍編集部)
編集協力	藤田知沙(ファミ通書籍編集部)
校正	青木隆二
協力	株式会社マーベラスエンターテイメント

◆本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先◆

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555
(受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00)
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。
また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-5060-9
Printed in JAPAN

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

タイトル	価格
アイドルマスター SP パーフェクトサン／ワンダリングスター／ミッシングムーン プロデューサーズガイド	1995円
アヴァロンコード 公式コンプリードガイド	2205円
アマガミ オフィシャルコンプリートガイド	1995円
おいでよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	1050円
ガンダムバトルユニバース コンプリートガイド	1785円
ガンダム無双2 パーフェクトガイド	1890円
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム コンプリートガイド	1575円
機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V ファイナルコンプリートガイド	1680円
機動戦士ガンダム 戦場の絆ポータブル コンプリートガイド	1890円
機動戦士ガンダムOO ガンダムマイスターズ コンプリートガイド	1890円
喧嘩番長3 ～全国制覇～ 公式ガイドブック	1680円
サカつくDS タッチandダイレクト パーフェクトガイド	1680円
侍道3 公式ガイドブック 極めの書	1680円
シムシティ DS2 カンペキサポートガイド	1260円
シャイニング・フォース フェザー コンプリートガイド	1890円
白騎士物語 ー古の鼓動ー 公式ガイドブック	1890円
スーパーロボット大戦K パーフェクトバイブル	1680円
スーパーロボット大戦Z パーフェクトバイブル	1890円
スターオーシャン4 ーTHE LAST HOPEー ファイナルガイド	2310円
セイクリッド ブレイズ 公式コンプリートガイド	2310円
世界樹の迷宮II 諸王の聖杯 公式マスターズガイド	1680円
セブンスドラゴン コンプリートガイド	1890円
戦場のヴァルキュリア コンプリートガイド	1680円
ダービースタリオンDS 完全攻略ガイド＋ ～ダビスタ鉄人秘伝の書～	1785円
大乱闘スマッシュブラザーズX ファイティングマスターズガイド	1554円
テイルズ オブ ヴェスペリア パーフェクトガイド	2100円
テイルズ オブ シンフォニア ーラタトスクの騎士ー パーフェクトガイド	2100円
テイルズ オブ デスティニー 2 オフィシャルガイドブック 新装版	1365円
テイルズ オブ ハーツ パーフェクトガイド	2205円
デビル メイ クライ 4 公式ガイドブック	1680円
デビルサマナー 葛葉ライドウ対アバドン王 超公式完全本	1890円
New スーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
バイオハザード 解体真書 Wii対応版	1785円
バイオハザード0 解体真書 Wii対応版	1365円
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル エコーズ・オブ・タイム パーフェクトガイド	1680円
ファイナルファンタジーVII 解体真書 ザ・コンプリート 改訂版	1313円
ファンタシースター ZERO コンプリートガイド	1680円
ファンタシースターポータブル パーフェクトバイブル	1890円
プリンス・オブ・ペルシャ 公式ガイドブック	1785円
ペルソナ4 公式設定画集	1785円
ペルソナ4 公式パーフェクトガイド	1785円
ポケットモンスター プラチナ 公式完全ガイドブック	1260円
マクロスエースフロンティア コンプリートガイド	1890円
街へいこうよ どうぶつの森 かんぺきガイドブック	998円
マリオ&ルイージRPG3!!! ぱぁふぇくとガイドブック	998円
マリオカートWii カンペキ爆走ガイドブック	1050円
女神異聞録デビルサバイバー 公式パーフェクトガイド	1890円
モンスターハンター 2(ドス) 公式ガイドブック	2415円
モンスターハンターポータブル 2nd G 公式ガイドブック	2205円
428 ～封鎖された渋谷で～ オフィシャルガイドブック	2205円
龍が如く 見参! 完全攻略極ノ書	1785円
龍が如く3 完全攻略極ノ書	1785円
流星のロックマン3 ブラックエース・レッドジョーカー 公式コンプリートガイド	1365円
ルーンファクトリー フロンティア ファイナルパーフェクトガイド	2100円
ルーンファクトリー 2 ファイナルパーフェクトガイド	1575円

※記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

ISBN978-4-
C0076 ¥190
X000AEKO3J
アークライズ ファンタジア 公式コンプリートガイド
中古品(良い)
エンターブ
定価 本体1900円 ＋税
1920076019005